YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

KASIM 2008/11 | 6.50 YTL (KDV Dahil) SAYI: 13 | ISSN: 1307-8933

TAM 48 SAYFA İNCELEME

> FAR CRY 2 > FALLOUT 3

> FIFA 09 vs PES 2009

> LITTLE BIG PLANET

> WARHAMMER ONLINE

YOKSA BOYNUZ KULAĞI GEÇTİ Mİ?

FARCRY 2®





EDİTÖRÜN GÜNLÜĞÜ

GEÇEN BİR YILIN ÖZETİ

-- 60 SANİYE ÖNCE --
- Hoşgeldin Uğur efendi, hayırdır?
- Sinan Bey, dün gece ofiste 4'e kadar çok eğlenmiş, çok gürültü yapmışsınız. Komşular dedi ki…
- Yaa Uğurcuğum kusura bakmasınlar, birinci yaş günümüzü kutluyorduk. Yılda bir kere olur öyle, mazur görsünler. Sen özür dilediğimizi söylersin.
- Lakin...

-- BİR SAAT ÖNCE --
- "Dev Yaşgünü Tiramisusu" nasıldı Tuğbek?
- Ya Sinan, sen erken çıktığından görmedin, tam bir "epik fail" oldu kardeşim. Bööyle salıverdi kendini, löp löp dağıldı…
- Belli belli… Kasa kapağımın dibini bile sıyırmışsınız! İnsan bir dilim de bana ayırır, benim kasa kapağımı tepsi olarak kullandınız ulan!

-- 12 SAAT ÖNCE --
- AAAAHHH! BIRAHIN LİTILBİGPILANIT OYNAYAYIM! BIRAAAAAH!
- DAMLAAAĞ! YOKET O PERUĞU DAMLAĞ! İŞTEN ATARIM BAK!
- NE DEMEK BU BÜYÜKLÜKTE TİRAMİSU'YU KOYACAK TEPSİMİZ YOK?! SİNAN'IN BİLGİSAYARININ KAPAĞINI SÖKÜN GETİRİN!
- Abi ben kız arkadaşımdan ayrıldım… Böhü :(
- KIRIK KALP ALARMI, ERDEN BOŞALT ODAYI ABİCİM! BURAYI ACİL GÖNÜL SERVİSİ HALİNE GETİRİYORUZ. TUĞBEK'İ ÇAĞIR TİREMİSU YAPMAYI BİTİRİNCEEE DERS VERSİN BU GENÇLERE!
- HEPİMİZ BİRDEN NİYE BAĞIRMASAK ABİ? KOMŞULAR BİŞEY DİYECEK!
- DEMEZLER! TONTON ONLAR TONTON!

-- 1 AY ÖNCE --
- 1. yıl bitiyor arkadaşlar. Ne hediye edeceğimize karar vermeliyiz. Hem anlamlı olmalı, hem de yeni okuyucu çekmeli.
- Yeni okuyucu çekmekten ziyade, bizi 1 yıldır destekleyen okuyucularımıza güzel bir jest yapmayı düşünelim bence. Herkes ne istiyor? Daha çok Oyungezer. E o zaman biz de dergiyi 164 sayfa yapalım! Üstüne bir de *oyungezer.com.tr*'nin gerçek anlamda açılış sürprizini de ekledik mi, tamamdır bu iş.
- 164 sayfa mı?! Euro olmuş zebellah gibi zaten, nasıl bir masraf o haberin var mı senin?
- Hıhı... Ben diyorum ki, bir de tek seferlik de olsa çok güzel bir hediye vermeliyiz. Masrafsa masraf kardeşim! Bizi hayatta tutanlara bu ay öyle bir hediye vermeliyiz ki diğerleri utansın.
- Ohoo, ben maliyet hesabı yapıyorum, sen ne diyorsun. Dur bakalım Allah büyük, belki bir şeyler ayarlayabiliriz…

--6 AY ÖNCE--
- Yandık!
- Eyvah! Yine ne oldu Sinan?
- Dağıtım şirketi el değiştirmiş. Dergiyi 15 gün erken toplayacaklarmış bayilerden. Tam tüy dikti bu haber yani, vah bize vahlar bize…
- Dur Sinan'ım, hemen endişeye gark etme ortamı. Gün doğmadan neler doğar bak...

-- 12 AY ÖNCE --
- Görmeliydiniz arkadaşlar, benim boyumdan uzun, bu odayı dolduracak kadar dergi üst üste yığılırken, dakikalarca izledim. Resmen 10 yıllık birikimimiz dergi olup gözümün önünde oluşuyordu. Geleceğimizi gördüm resmen ya! Keşke siz de görebilseydik.
- Yaa, di mi… Keşke fotoğraf makinasını götürmeyi akıl etseydin de biz de görebilseydik.
- Gurk!

-- 14 AY ÖNCE --
- Kaç ay idare eder bütün paramız?
- 3!
- Yapıyor muyuz peki?
- Tabii ki!
- Adı ne olsun?
- Oyungezer!
- Haydi bismillah!

...

1. yaşgünü sayımıza hoş geldiniz... Tiramisu almaz mıydınız?

- SİNAN AKKOL

Far Cry 2 *Savannah Fire*

içindekiler

360drc



PC İNCELEME



KONSOL İNCELEME





ORGANİZE SANAYİ



LOG-IN



bakmadan geçmeyin





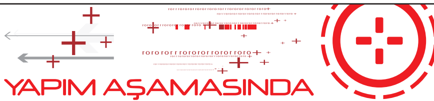


DOSYA



EKRAN DIŞI





YAPIM AŞAMASINDA

OYUN CANAVARI



oyun indeksi

SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

BİZDEN SİZLERE 1. YAŞGÜNÜ HEDİYESİ



Bir dakika ya, bu işte bir yanlışlık var. Yeni yaşımızı kutlayan biz olduğumuza göre, hediyeyi sizin bize almanız gerekmez mi? Aslında çoktan aldınız ve hatta şu anda elinizde tutuyorsunuz. Dümdüz yazınca pek anlamlı gelmese de gerçekten bizim için en büyük hediye, bir yıl önce çıktığımız bu yolculukta yanımızda olduğunuzu bize hissettirmeniz. Ve istedik ki paylaşalım bu mutluluğu, birlikte kutlayalım. İşte bu yüzden geleneği bozup biz de size bir hediye aldık: Muhteşem Splinter Cell serisinin muhteşem ikinci oyunu, Pandora Tomorrow!

Oyunda *Ulusal Güvenlik Teşkilatı*'nın varlığı Amerikan hükümeti tarafından inkar edilen *Üçüncü Kademe* olarak adlandırılan bölümünde görevli ajan Sam Fisher'ı canlandırıyoruz. Sadono isimli gerilla lideri ve *Pandora Tomorrow* kod adlı gizli proje hakkında bilgi edinmek amacıyla Doğu Timor'dan Paris'e, Kudüs'ten Los Angeles'a kadar pek çok farklı mekanı ziyaret ederek belirli görevleri yerine getirmeye çalışıyoruz. Bölümler içerisinde bir yere ulaşmak için çoğunlukla tek bir yolunuz var. Ama oraya nasıl ulaşacağınız size kalmış. İsterseniz önünüzdeki bütün engelleri temizleyin, isterseniz düşmanlarınızı bayıltıp karanlık köşelere saklayın, ya da dikkatlerini çaldığınız bir ıslık veya kırdığınız bir şişe ile başka bir yöne çekip usulca hedefinize doğru ilerleyin. Silah kullanmanıza izin verildiği bölümlerde istediğiniz herkesi öldürebilirsiniz, zira bölüm içerisindeki gizlilik seviyenizi puanlayan bir sistem yok. Ama diğer türlü inanın çok daha zevkli oluyor. (:

İlk oyuna göre her alanda kendini geliştiren Pandora Tomorrow'u bitirmeniz en az on saatinizi alacaktır. Bir kez bitirdikten sonra tekrar oynamanızı gerektirecek bir durum yok ama hiç üzülmeyin, çünkü asıl eğlence çok oyunculu bölümde sizi bekliyor.

Oyunlar karıştı!

Pandora Tomorrow'un *Shadownet* casusları ile *Argus*'un ağır silahlarla donatılmış paralı askerleri arasında geçen çok oyunculu bölümü için apayrı bir oyun bile denilebilir. Casuslar aynı oyunun tek kişilik bölümündekine benzer şekilde kontrol ediliyor, ama Sam Fisher'dan çok daha yetenekli olduklarını söyleyebiliriz. Paralı askerleri seçtiğinizde ise oyun aniden tam bir FPS'ye dönüşüyor, silahınızı kapıp ava başlıyorsunuz. Aynı anda maksimum dört kişilik mücadelelere izin veren bölümde seçebileceğiniz üç adet oyun modu var: Neutralization, Extraction ve Sabotage. Casusların amacı Neutralization modunda virüs içeren cihazları etkisiz hale getirmek, Extraction'da ND133'lerden tüplerini çıkartıp belirli bir noktaya ulaştırmak ve Sabotage'da yine ND133'ün yakınlarına bir modem yerleştirmek. Paralı askerlerin ise tek bir amacı









var: Casuslara engel olmak!

Not: Oyunun multiplayer bölümüne girmeden önce DVD'mizin Yama bölümündeki 1.31 yamasını kurmayı unutmayın. Ayrıca bilgisayarınızda herhangi bir firewall uygulaması yüklüyse oyuna giriş sırasında uyarı verebilir, normaldir. Sadece deneme amacıyla açtıysanız sorun değil; ama internet üzerinden başka kullanıcılarla birlikte oynayacaksanız oyunun internete erişimine izin vermelisiniz.

Bu da bitti, sıradaki!

Bir iki yıl beklemeyi göze alıyorsanız serinin son oyunu *Conviction*'ın 2009-2010 aralığında çıkması planlanıyor. Ama eğer oyun için kendi haritalarınızı tasarlamak ilginizi çekiyorsa ve bu konuda kendinize güveniyorsanız beklemenize gerek yok, çünkü sizin için DVD'mizin Mod bölümünde bir sürprizimiz daha var. Hemen bu bölümden erişebileceğiniz harita editörünü oyunun yüklü olduğu klasörün altındaki *Online* klasörüne (*ör: C:\Program Files\Ubisoft\Splinter Cell Pandora Tomorrow\Online*) çıkartın, ve ardından bu konuma gidip *System* klasörünün altından *PandoraTomorrow_Editor.exe*'yi çalıştırın. Karşınıza *Unreal Level Editor* isminde bir pencere çıkacak, şaşırmayın. Zira Pandora Tomorrow, *Unreal Engine 2.0*'ı kullanıyor. Görmüş olduğunuz editör son derece profesyonel bir araç olmakla birlikte kullanmasını öğrenmeniz zaman alabilir. Ama her halükarda hiç bir şeyi pat diye öğrenmeyi beklememek, sabırlı olmak lazım. Başlangıçta hazır haritalar üzerinde değişiklikler yaparak eğlenebilir, ardından yine DVD'mizin Mod bölümünden veya internet üzerinden erişebileceğiniz dökümanlar vasıtasıyla editörün kullanımı hakkında detayları öğrenerek kendi haritalarınızı hazırlamaya başlayabilirsiniz.

İyi şanslar ve iyi eğlenceler.

Casusun El Kitabı

Gizlilik bizim işimiz. Karanlık köşelerde saklanır, hedefimize doğru sessizce ilerler, düşmanlarımızı hiç ummadıkları bir anda hazırlıksız yakalarız. Ama eğer siz de görevlerinizi başarıyla tamamlamak istiyorsanız, bu işin bazı püf noktalarını bilmenizde fayda var.

Yürümek, koşmak, zıplamak, bunları herkes yapabilir. Ama bir takım özel hareketlerde ustalaşırsanız casusluk hayatınızı da kolaylaştırabilirsiniz. Örneğin koşarken eğilme tuşuna basılı tutarak yuvarlanabilirsiniz. Birbirine yakın iki duvar arasında arka arkaya iki kez zıplama tuşuna basarsanız duvarların arasında asılı durabilir ve hemen ardından yüzünüzü yüksekteki bir noktaya dönerek zıplarsanız o noktaya tutunabilirsiniz. Yüksekten düşerken hızlıca eğilme tuşuna basarsanız yere sessizce inebilirsiniz. Ayrıca yüksek bir konumdan doğrudan bir düşmanın üzerine atlarsanız o düşman bayılacaktır. Son olarak çevrenizdeki ışık kaynaklarına dikkat edin. Elektrik düğmelerini kapatarak, ampulleri ise susturuculu silahınızla vurarak tam da istediğiniz gibi karanlık bir ortam elde edebilirsiniz. Çünkü gizlilik bizim işimiz.

OGZ DVD v1.5'UN HİKAYESİ

Neden iki değil de bir buçuk? İkinci yılımıza giriyorsak o da iki olsun değil mi? Ben de başta öyle düşünmüştüm aslında, ama anlaşılan Merkür engelini hesaba katmayı unutmuşum. Başlangıçta her şey güzel gidiyordu, yaptığım zibilyon adet değişiklik ile birlikte grafik modülünü DirectX'e başarıyla aktarmıştım. Ancak yemeden, içmeden, anime izlemeden (bir Eren'in hayati fonksiyonlarını devam ettirebilmesi için gereken üç temel öğe) geçen ve de parmak uçlarımın eriyip klavyeyle bütünleştiği iki haftanın ardından çözemediğim tek problemi teknik açıdan çözmenin mümkün olmadığını anlayınca bir geriye dönüş yaşamak zorunda kaldık, sonuçta da v2.0 çöpe olmasa bile arşive giderken v1.5 doğdu. Hani yerim olsa daha yazayım, 12 aydır farketmediğim hatalardan ve fare imlecinin ekran ile çakışmasını kontrol eden epik başarısızlık örneği fonksiyondan bahsedeyim isterdim ama yok ne yazık ki. O yüzden hep birlikte yeni DVD arayüzündeki üç büyük yeniliğe bir göz atalım, gerisini siz kurcalayıp bulursunuz zaten. (:

YENİ TASARIM!

Yeni dediysek tamamen de yeni değil aslında, zira çoğu öğenin konumu eskisiyle aynı. İlk olarak pencere boyutu 700x525'ten 720x540'a çıktı. Liste ve sekmeler üzerindeki fare hareketini takip eden ve benim "Zero" olarak adlandırdığım transparan dikdörtgenimsi geldi. İlkyardım bölümü yenilendi. "Yükle" düğmesi büyüdü ve yeni özellikler kazandı. Müzik ve Ayarlar düğmelerinin yeri değişti, bütün düğmeler daha bir "basılası" oldu. Tüm bunlara rağmen eskisinden daha az CPU tüketiyor olması da ayrı bir güzellik tabii. Optimizasyonu seviyoruz, ailecek hayranıyız.

MEDYA OYNATICI!

Arayüzün eski ses modülü yeni video modülüyle gattai yapınca bir nevi bütünleşik medya oynatıcımız oldu ve dolayısıyla artık arayüzden video oynatabiliyoruz! Tek yapmanız gereken Video bölümündeki oyunların ekran görüntüleri üzerine bir kez tıklamak. Ardından isterseniz farenin sağ tuşu ile videoyu tam ekran da görüntüleyebilirsiniz, ki zaten koskoca HD videoları orada izlemek pek hoş olmaz sanıyorum. Şu anda ileri geri saramamak gibi eksiklikleri var ama duruma göre önümüzdeki aylarda onlar da eklenebilir. Her halükarda aynı eskisi gibi Oynat düğmesine basarak videoları varsayılan oynatıcınızla, örneğin Media Player Classic ile izleyebilirsiniz.

BONUS!

Bazen öyle şeyler oluyor ki DVD'mizde hangi bölüme yerleştireceğimizi şaşırıyoruz. Bu amaçla yola çıkıp bölümler arasında ufak (?) bir düzenleme yapma kararı aldık. İlk olarak DVD'deki dikkat çekici öğeler için Editörün Seçimi'ni açtık. Serbest Yapım bölümünü kaldırdık, içeriğini Demo ve Full bölümlerine dağıttık. Diğer bölümlere sığmayan her şey için de Bonus bölümünü oluşturduk, ve Oyunbozan'ı da bu bölüme bir madde olarak dahil ettik. Eğer başka bir öneriniz varsa forumlarımız veya dvd@oyungezer.com.tr adresini kullanarak bize iletebilirsiniz, uygulamasak bile mutlaka değerlendiririz. (:

OGZ_DVD

DİKKAT, OGZ_DVD AŞIRI DOZDA GOYUN VE GEYİK İÇERİR



Oyungezer DVD'siyle ilgili bir sorun mu yaşıyorsunuz? Hemen **dvd@oyungezer.com.tr** adresine isminizi, adresinizi ve ne tür bir sorun yaşadığınızı yazın, yardımcı olalım. Veya **www.oyungezer.com.tr** adresinden DVD bölümüne girin ve forum kullanıcılarına danışın. Ne kadar çok kişinin yardımcı olmak istediğini görünce şaşıracaksınız.

AYIN FULL OYUNU

Soundless Mountain II

MARY'NİN SELAMI VAR

İsmine bakarak bu oyunun ne olduğunu anlayabildiniz mi? Anlayamadıysanız kelimeleri teker teker tercüme edelim: Sessiz. Dağ. Sessiz dağ? Sessiz tepe? Evet, *Silent Hill*! Soundless Mountain 2, Jasper Byrne tarafından *Silent Hill 2*'nin *NES* tarzı retro grafiklerle yeniden yapılmış (ya da bozulmuş) hali. Ve elbette en güzel yanı, orijinal oyunun hayranlarına aynı atmosferi yaşatmayı başarabiliyor olması. Her ne kadar şu anki sürümünün normal bir sonu olsa da oyun geliştirilmeye devam ediyor, ilgili forum başlığını *tinyurl.com/5kgcsw* adresinden takip edebilirsiniz. Bu arada aynı yapımcı şu sıralar *Amnesia* isimli bağımsız bir macera oyunu üzerinde çalışıyor, ki ismini şimdiden hafızanıza kazımanızda fayda var. (Dikkat, başlıkla ilgili iğrenç espri geliyor: Hangi Mary? Emniyet kemeri!)



DVD'DE MUTLAKA BAKMANIZ GEREKEN

5 ŞEY

1- King's Bounty: The Legend demosu
2- Sacred 2'nin devasa demosu
3- Peggle Nights
4- GİM – Top Spin 3
5- Prince of Persia videosu

MÜZİK İSTEYEN?

AIMP 2.50

Burada oyun olması gerekiyordu, programın ne işi var? Vallahi dayanamadım, zira son altı aydır *Winamp*'in yüzüne bakmıyorsam işte AIMP isimli bu programın yüzündendir. Bu ay çıkan ve hemen kendisine DVD'mizin *Araçlar* bölümünde yer bulan 2.50 numaralı sürümü ile daha da güzel, daha da kullanılası olmuş. İçerisinde ek olarak ses kaydedici, format dönüştürücü ve tag düzenleyici araçlar da barındıran AIMP'in ayarlarını biraz kurcalayıp kendinize uygun hale getirdikten sonra bunca zamandır denemediğiniz için pişman olabilirsiniz, benden söylemesi.



4 ADIMDA WORLD OF GOO EĞLENCE REHBERİ

BU AYKİ DVD'MİZ DOPDOLU OLDUĞUNDAN, BU MÜTHİŞ OYUNUN GÖZDEN KAÇMASINI İSTEMEDİK



Her bölümü harcadığınız toplam süre, topladığınız Goo ve yaptığınız hareket sayısına göre belirlenen "obsesif tamamlama kriteri"ni (OCD) yerine getirerek, diğer bir deyişle optimum çözümü kullanarak tamamlamaya çalışın. Benim gibi takıntılı bir insansanız oyunun başından kalkamayacaksınız.



Oyunun sandbox bölümü diyebileceğimiz "World of Goo Corporation"da en yüksek kuleyi yapmaya çalışın. Bu sırada diğer oyuncuların çıktıkları yükseklikleri canlı olarak gökyüzündeki bulutlardan takip edebilirsiniz.



Daha fazlası için oyunu internet üzerinden 20 dolar karşılığında satın alın, gerçekten. Demosu dahi insanın rüyalarına girecek cinsten, ve iki kişiden oluşan 2D Boy ekibi bu desteği kesinlikle hakediyor.



Çıkabildiğiniz kadar yükseğe çıktınız, ama elinizde hiç Goo kalmadı mı? O halde şimdi de yaptığınız kuleyi zemindeki düğmeyi kullanmak yerine sağından solundan parçalar eksilterek mümkün olduğunca epik bir şekilde yıkmaya çalışın. Düşüyooor!

OÖS DE NEYİN NESİ?

Beneath the Ground

Çalışmalarına geçtiğimiz aydan başlayan BtG ahalisi, Aralık sayımız için bir adet "Okur Özel Sayısı" hazırlıyor. Katkıda bulunmak istiyorsanız en geç 9 Kasım'a kadar forumlarımızdaki Beneath the Ground bölümüne göz atın. Atın dedim! Hröaargh!





T190/T200/T220/T240/T260
LCD Monitör

Hayalinizdeki teknolojinin sanatla buluşması

Bildiğiniz tüm monitörlere boyun eğdiren kristal tasarımlı Samsung T serisi ile daha net görüntülere kavuşacak, multimedya uygulamalarından maksimum keyif alacaksınız. T serisi bekleme modunda yalnızca 0,3W güç tüketmesiyle yeşil IT döneminde de çığır açacak.

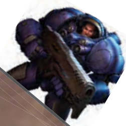
20.000:1 Dinamik Kontrast Oranı
Bekleme Modunda 0,3W Güç Tüketimi
2ms/5ms (GTG) Tepki Süresi

KONT
www.kont.com.tr

KOYUNCU
www.koyuncu.com.tr

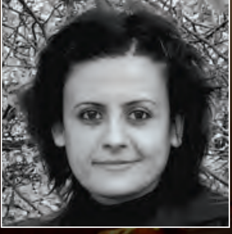
SAMSUNG

360drc



Starcraft II
üçe bölündü. Haberi ilk duyduğumuzda "Ne?" dedik şaşırarak, "Robert Mitchum ölmüş mü?" Şaşırmış ve paniğe kapılmıştık...

syf 24 >>



İLK TUR SONU

Oyungezer ofisinde niyeyse çözemediğimiz bir sorunumuz var. Aslında denklem çok basit: Oyun odasında bir tane televizyon sehpası, onun üstünde duran bir televizyon, yan tarafta biri debug (test versiyonu), biri normal iki tane PS3, birer tane de Xbox 360 ve Wii var. Ofisteki mevcudumuzun ortalaması ayın ikinci yarısında dokuz civarı ve son bir aydır en çok oynanan oyun sayısı da dört. Bu arada PS3'ümüzün iki tane kontrol cihazı var toplamda.

Şimdi bu veriler ışığında, bir günün 24 saat olduğunu ve bunun mesela sekiz saatinin çalışarak, beş saatinin uykuda, üç saatinin de insani ihtiyaçlar için kullanıldığını varsayarsak dergideki herkesin LittleBigPlanet'ı ikişerli ve dörderli gruplar halinde bir kez baştan sona oynamış olması nasıl mümkün olabilir? Geriye kalan vaktimizin üçte biriyle de fındık aldığımızı söylesem? İnanmazsınız değil mi? Valla böyle şeyler oldu bu ay. Çok güzel bir yeni yaş hediyesi gibi geçti Ekim (fındıktan bahsetmiyorum).

Oyungezer'le birlikte bir yıldır yerinde duramayan tüm okurlarımızı kocaman kucaklıyorum. Nice senelere...

C. SERPİL ULUTÜRK

360drc iç açılar

OYNADIK!

TOMB RAIDER UNDERWORLD

YAĞMALANMADIK BİR AVALON KALMIŞTI -CAN ARABACI

ÇIKIŞ 21 KASIM

ŞCR/Crystal Dynamics

San Franciscolu ekip, tam öldü derken Tomb Raider serisini diriltmesiyle meşhur.

Tomb Raider: Legend (2006)
Bu oyun sayesinde Lara yıllar sonra 8'in üstünde notlar gördü karnesinde.

Legacy of Kain: Defiance (2004)
Kötü kontroller konusunda Crystal için çok iyi bir tecrübe olmuştu bu oyun.

Bugüne kadar Lara Croft'la çok şey yaşadık. Dünyanın birçok tarihi kalıntısını, gizemli ve inanılmaz güçlere sahip nesneleri araştırdık. Mısır'da piramitleri gezip tanrılara karşı koyduk, çifte Magnum'la indirdiğimiz ejderhaların karınlarına Xian hançerini sapladık, bazen de devasa bir T-Rex'ten canımızı kurtarmak için kaçtık… Underworld randevuma hazırlanırken aklımda bunlar vardı, Lara'nın kötü günleri de olmuştu ama bunl… Kapı çaldı. Bu gelen hangi münasebetsiz diye düşünerek açtım kapıyı. Lara? Ama biz seni gelecek ay bekliyorduk?


Bir elimizle duvarlara tutunurken diğeriyle ormandaki canlı türleri dengesini bozabiliyoruz.

Doğru duydunuz, çıkmasına bir buçuk ay kadar kala Underworld'ün ön inceleme versiyonu dergiden içeri girdi. Bana da PS3'ün karşısına geçip bittiği kadarıyla bu yeni maceranın suyunu çıkartmak düştü.

Underworld ilk Tomb Raider ve Legend'ın konularını birbirine bağlayan ve hikâyeyi bir adım daha ileriye götüren bir oyun. Legend'da annesinin aslında ölmediğini öğrenen ve Avalon'da kısılıp kaldığına dair ipuçları bulan Lara bu kez Kral Arthur'un cesedinin gömüldüğü iddia edilen ve Legend'ın sonunda ucundan kıyısından gördüğümüz efsanevi Avalon'u aramaya başlıyor. Eğer bu noktada *"Aa, öyle mi olmuştu"* diyorsanız, önceki oyunları oynamadıysanız veya oynayıp neler olduğunu unuttuysanız oyunun Extras menüsünden ulaşabileceğiniz *"Previously…"* seçeneği çok işinize yarayacak. Şimdi biz neler olduğunu hatırladığınızı varsayarak Underworld'e geçebiliriz.

Bir süre önce yayınlanan ve büyük merak uyandıran meşhur yangın videosunda gördüğümüz sahneyle açılıyor oyun. Lara'nın malikânesi alevler içinde ve sadık yardımcısı Zip, gözünü bile kırpmadan silahını Lara'ya doğrultuyor. Nasıl oldu da Lara kendi malikânesini patlatmaya karar verdi, oyunun başında kafamızı en çok kurcalayan şeylerden biri şüphesiz bu oluyor. Kontrollere alışmamız için tasarlanmış bir eğitim bölümü tadında geçen bu kısa malikâne sahnesinin ardından oyun gerçek anlamda başlıyor ve bizi bir hafta öncesine götürüyor.

PREVIOUSLY? FLASHBACK? LOST?

Bir hafta öncesine döndüğümüzde Lara'yı bir teknede, babasının daha önce yaptığı araştırmalara göre Avalon'un bulunduğunu tahmin ettiği koordinatlarda dalış yapmaya hazırlanırken buluyoruz. Köpekbalıklarından uzak durmaya özen göstererek su altında bir süre yüzdükten sonra ise Nors mitolojisine adım atmış oluyoruz.

Lara, Nors tanrısı Thor'un çekicini ve eldivenlerini arayadursun, biz de bu sırada oyunun kontrollerine iyice alışıyoruz. Temel olarak Legend'la neredeyse aynı olan kontrollerde en büyük değişikliklerden biri Lara'ya yakın dövüş yetenekleri eklenmiş olması. Düşmanlarla pek yakın temasa geçmesek de şarjör değiştirmemizi

> FEAR 2'yi almak için kutulanmasını beklemenize gerek yok. 17 Şubat'ta Steam üzerinden indirip oynamaya başlayabileceksiniz. > Diablo, Starcraft ve Warcraft serilerinin en güzel müzikleri orkes- >>


Lara'nın dalgıç kostümünün hâlâ üstünde olmasının sebebi kesinlikle biz değiliz, kendi değiştirmiyor.

fırsat bilip yakına gelenleri indirmek gerektiğinde oldukça işe yarayan bir yenilik bu (tabii sizinle aynı boyda olan kaplanlara uçan tekmeyle girmeye kalkarsanız çok uzun süre hayatta kalamayabilirsiniz, uyarmadı demeyin). Aynı zamanda sağda solda gördüğümüz testi, vazo, kurabiye kavanozu gibi nesneleri yakın dövüş hareketleriyle kırarak içinden çıkan hazineleri de topluyoruz artık. Anlayacağınız Lara'nın eski alışkanlıkları olduğu gibi duruyor, hâlâ yağma yapmayı seviyoruz.

Lara'nın yeni hareket repertuarı sadece yakın dövüşle sınırlı değil tabii. Boş zamanlarında *Assassin's Creed*'in Altair'inden duvarlardaki çıkıntılara tutunabilme konusunda eğitim alan Lara, bu konuda hocası kadar başarılı olmasa da kendini oldukça geliştirmiş. Ayrıca Altair'le olan eğitiminden arta kalan zamanlarında Lara ağırlık da çalışmış olmalı. Artık çoğu yerde tek koluyla asılı kalıp boştaki eliyle tabancalarından birini kullanabiliyor. Yapımcılar da sağ olsun, Lara'nın bu özelliği boşa gitmesin diye biz bir yerlerden sarkarken üzerimize örümcek, yarasa gibi sinir bozucu canlılardan bol bol yollamayı ihmal etmemişler.

Oyunda genel olarak oldukça basitçe çözülebilir türden bulmacalarla karşılaşıyoruz. Çoğu, önceki oyunlara benzer şekilde bazı mekanizmaları harekete geçirmemizi ya da kancamızı kullanmamızı gerektirecek şekilde tasarlanmış. Ancak bazı bulmacalar aynı mekânda çok uzun süre kalmamızı ve aşağı yukarı dolaşmamızı istediği için ciddi şekilde sıkabiliyor. Hele bir de ne yapacağınızı bulamazsanız vay halinize! Neyse ki "Field Asistance" özelliği var ve bunu kullanarak takıldığınız noktada ne yapmanız gerektiğine dair ipuçları alıp kafanızdaki saçları yolmaktan kurtulabiliyorsunuz.

Her oyunda görsel olarak değişikliğe uğrayan Lara yine geleneği bozmamış. Her yeni oyununda olduğu gibi daha da güzelleşmesi bir yana, ilk defa hareket yakalama teknolojisinin yardımıyla modellenmiş olan hareketleri eskisine göre çok daha gerçekçi gözüküyor. Daha da iyisi ise animasyonlarının ve durumunun çevrede gerçekleşenlerden etkileniyor oluşu. Etrafta çok fazla yuvarlandığınızda Lara'nın vücudunun ve kıyafetlerinin çamura bulanıp kirlendiğini görmek mümkün (hatta ofiste "çok kirlendi bu, temizlensin" diyerek Lara'yı Kraken'in bulunduğu havuza atlattıranlar bile oldu). Ayrıca ateşin yanından geçerken elleriyle kendini ısıdan korumaya çalışması, çalıların arasından yürürken dalları kenara itmesi gibi çevresel animasyonlar da oyuna doğallık katmış. Elimizdeki sürümde arada bir fizik motorunda bazı bozukluklar (yüksek bir yerden düşünce sekmek gibi) görülüyordu ancak oyunun tam sürümünde bu hatalar muhtemelen giderilmiş olacaktır.

Lara'nın son macerasıyla ilgili izlenimlerimiz şimdilik böyle. 21 Kasım günü oyun piyasaya çıktığında neler değişmiş, neler aynı kalmış görüp daha detaylı bir şekilde inceleyeceğiz.

KISACA
Tür: Aksiyon
Dağıtım: Eidos
Platform: PC, PS3, 360, Wii
Çıkış tarihi: 21 Kasım
Web: www.tombraider.com


Küçük kaplanlar oyun oynamak istiyor ama Lara hiç havasında değil bugün.

RÖPORTAJ
ALISON CARROLL

Bu ay Underworld'ün yanında bir de son Lara Croft Alison Carroll'u inceleme, pardon, konuşturma fırsatımız oldu. Yani ön incelemede Lara'nın kapımızı çaldığını söylerken şaka yapmıyorduk…

OGZ: Seçmelere katılmaya nasıl karar verdiniz? Bize bu sürecin hikâyesini anlatır mısınız?
Alison: Ben her zaman, özel akrobatik hareketler yapabilen bir kadın karakter canlandırmak istedim ve böylesine ikonlaşmış bir karakteri canlandırma fırsatı ortaya çıkınca da hiç düşünmeden harekete geçtim. Seçmelerde yüzlerce yetenekli kız vardı: Kaya tırmanışçıları, dalgıçlar, Uzakdoğu sporları ustaları vs. Ben jimnastikçi olarak gittim. O küçücük odaya girdim ve birdenbire fırlayarak tavana dokundum. Lara'nın oyunda yaptığı tüm akrobasi hareketlerine çalışmıştım. Yerde yuvarlandım, zıplayıp geriye doğru ters takla attım, düz takla attım… Beni tekrar çağırdılar. Ertesi gün tekrar gittiğimde bu kez Lara kostümüyle bütün o akrobatik hareketlerimi tekrar yaptım. İşi aldım ve işte buradayım!

OGZ: Bilgisayar oyunlarıyla ilgili misin? Örneğin hiç herhangi bir Tomb Raider oyununu oynadın mı?
Alison: Oyun oynarım fakat "gerçek şeyler" yapmak konusunda daha iyi olduğumu belirtmem gerek. Nintendo Wii'de *Tomb Raider Anniversary* oynadım, çok muhteşem bir deneyimdi. Erkek kardeşim bütün Tomb Raider oyunlarını oynardı ve ben de omzunun üzerinden merakla izlerdim.

OGZ: Şimdiye kadarki Lara Croft modelleri arasında senin favorin hangisi?
Alison: Bütün Lara Croft modelleri çok büyüleyici. Hepsi de Lara karakterine çok şey kattı. Aralarından birini seçmem çok zor.

OGZ: Lara Croft olmayı tanımlar mısın? Hayatında neler değişti?
Alison: Lara Croft rolünü üstlendiğim günden beri haftada 6 günümü ya spor salonunda çalışarak, ya koşarak ya da jimnastik yaparak geçirmeye başladım, bu açıdan çok ciddi bir değişiklik yarattığını söyleyebilirim. Ayrıca sualtı dalış kurslarına başladım, ateşli silahlar ve arkeoloji dallarında da eğitimden geçtim. Ve artık ajandam Avustralya, Singapur, Dubai, Güney Afrika ve dünyanın diğer ülkelerine yapacağım yolculuklarla dolu. Umarım bir gün Türkiye'ye de gelirim!

OGZ: Sence Lara nasıl bir oyun karakteri?
Alison: Lara güçlü, atletik, kendinden emin, bağımsız biri. O, şimdiye kadarki en iyi oyun karakteri olmak için gerekli olan tüm özelliklere sahip.











GÜNBATIMINDA UZAYLI İSTİLASI KEYFİ BİR BAŞKA OLUYOR -CAN ARABACI

Gökyüzünün güneşin son ışıklarıyla turuncunun tonlarına boyanmış olduğu bir günbatımı hayal edin. Kafanızı kaldırıp yukarıya doğru baktığınızda gördüğünüz şey, bulutların oluşturduğu değişik şekiller değil de bulutları görmenizi engelleyecek kadar yoğun bir şekilde istilaya başlamış Chimera'ların sayısız dev savaş gemileri ve savaşçıları olsun. Üzerinden geçmekte olan devasa uzay gemilerinin gölgelerini yansıtan denizin öbür ucunda alevler içinde yanmakta olan şehrin ve etrafınızda patlak vermiş olan savaşın kokusunu duyumsayın. Korkutucu ve bir o kadar etkileyici, değil mi? Aynı bizim Resistance 2'de bu sahneyle karşılaştığımızda yaşadığımız duygular gibi…

PS3'ün çıkış oyunlarından biri olarak adından oldukça söz ettirmiş bir oyundu *Resistance: Fall of Man*. Eksiklerine rağmen konsolun çıkış günlerindeki en büyük kozlarından biri olmayı başarmıştı. Ucu açık bir şekilde biten ilk oyunun ardından ikinci oyunun ne kadar başarılı olacağını görmek için Sixaxis'imizi elimize aldık ve konsolumuzun başına kurularak oyunun öninceleme sürümünü sizler için test ettik.

Resistance 2, tam olarak ilkinin son bulduğu noktadan devam ediyor. Londra'da, elinde tek bir bombadan başka bir silah olmayan, ilk oyunda da ana karakterimiz rolündeki Nathan Hale, Amerikan Black Ops askerleri tarafından fark edildiği gibi İzlanda Hava Kuvvetleri Üssüne götürülüyor. Hiç de şaşırtıcı olmayan bir şekilde çok kısa bir süre sonra üs Chimeralar tarafından istilaya uğruyor ve biz de onları avlamaya başlıyoruz.

SEN BİR SİLAHSIN, GİDİYORSUN…

Bu noktada Resistance 2'yi ilginç kılan birkaç şeyi fark ediyoruz. Bunlardan ilki silahlar… Her birinde ikincil ateş modu olan silahlar arasında ilk elimize aldığımız ve en çok ilgimizi çekenlerden biri 44'lük Magnum oluyor. Birincil ateş modunda normal bir şekilde ateş eden silah, ikincil ateş modunda az önce düşmana yollamış olduğunuz mermiyi patlatıyor. Chimeralara karşı oldukça etkili olan Magnum, böylece oynadığımız süre boyunca elimizden düşürmeye kıyamadığımız silahlardan biri haline geliyor. Patlatılabilen mermilere sahip Magnum dışında sizi saldırılara karşı koruyan bir kalkan yaratan, düşmanlara yıldırım yağdıran, duvarların arkasındaki düşmanları görmenizi sağlayan silahlar, attığınızda örümcek ağına benzer bir şekilde yayılan bombalar gibi çeşitli donanımlar da elimize bol bol geçti. Kısacası oyunun "ilginç" silahlar konusunda oldukça yaratıcı ve başarılı olduğu bir gerçek.

Silahlar dışında oyunun ilgimizi çekmesini sağlayan bir diğer etken, kimi zaman devasa boyutlara sahip olabilen ve oldukça heyecanlı deneyimler yaratmayı başaran düşmanlar… Daha ilk andan karşımıza çıkan devasa robot, boyutlarına ve potansiyeline yakışır bir savaş sergileyemese de, emin olun ki ondan sonraki "büyük" düşmanlarınız bu açığı kapatacak nitelikte. Özellikle Chimera istilası sırasında denizin ortasında devasa ahtapottan bozma yaratıkla yaptığımız çarpışma oldukça heyecan vericiydi. Üzerinde durduğumuz platformu neredeyse devirerek bize aniden saldırması bir hayli adrenalin salgılattı.

Etkileyici ve heyecanlı deneyimleri sadece büyük (devasa demek daha doğru sayılır aslında) düşmanlarımız yaratmıyor tahmin edeceğiniz üzere. Yanımızdaki NPC'lerle birlikte ormanda ilerlerken görünmezliklerini kullanarak bizi gafil avlayan ve tek vuruşta indiren "Chameleon"dan tutun da su grafiklerini incelemeye daldığımız bir anda birden ekrana atlayarak bizi tek hamlede parçalayan vahşi "Fury"lere kadar birçok "ufak"

ŞCR / Insomniac Games

Sony'ye ve PlayStation'a hep sadık kalan Insomniac, Kaliforniyalı bağımsız bir geliştirici.

Resistance: Fall of Man (2006)
Insomniac için olduğu kadar Sony için de çok önemliydi Resistance, PS3'ün ilklerindendi.

Ratchet & Clank (2002)
PlayStation 2'nin gizli kahramanları, bir daha çıkmamak üzere hayatımıza girdi.



Şahsen, buradaki gibi görünüyor olsaydım hayatta kalmak için çok ısrarcı olmayabilirdim.

> Ultima serisi ve Tabula Rasa'nın yapımcısı Richard Garriott Rus astronotlarla birlikte 12 günlük uzay gezisine çıktı, Tabula Rasa oyuncularının DNA'larını da yanında götürdü. Sonra geri döndü. >>





yaratıkla karşılaşmanız da oldukça etkileyici (ve iz bırakıcı) şekilde geçiyor. Ufak dediğime bakmayın, çoğu sizin boyunuzun iki katı her halükarda.

Bu acımasız ve vahşi yöntemleri kullanabilen sadece düşmanlarımız değil tabii ki. Onlar bizi parçalayabiliyorsa bizim de elimiz armut toplamıyor elbet... İlk oyun olan Fall of Man'e göre çok daha "vahşi" sahnelerle karşılaşmak mümkün oyunda. Ölürken patlayıp parçalanan Chimera'lar bir yana, *The Splicer* silahının kendisi bile başlı başına yeterince vahşet içeriyor. Bu silahı kullanarak düşmana yolladığınız testere bıçaklarının düşman ölene kadar içinde döndüğünü ve onu parçaladığını öğrenmek muhtemelen oyunun vahşet seviyesini tahmin etmenize yardımcı olacaktır. Oyunu test ettiğimiz sürümde küçük böcekleri öldürünce içinden kendi boyutlarından büyük, insanlara ait et parçaları çıkması var tabii bir de. Ama oyunun henüz tamamlanmadığını hesaba katarak görmezden geliyoruz.

Şu bir gerçek ki, bir oyun birçok yönden ne kadar iyi olursa olsun, eğer oyuncuyu sağlamak istediği atmosferin içine çekemiyorsa kalıcı olmayı başaramayacaktır. Resistance 2'nin parladığı nokta da tam burası: o savaş ve kargaşa havasını gerçekçi bir şekilde yansıtıp, oyuncuyu kendine bağlıyor. Oyundaki bu gerçekçi havayı sağlayan en önemli öğelerden biri, diğer çoğu oyunda maalesef hala kullanıldığı gibi sabit bir arka plan resmi koymak yerine (bkz. geçen ay incelediğimiz Force Unleashed) dinamik bir arka planın tercih edilmiş olması. Yazının girişinde bahsettiğim kuşatma sahnesi, ilk gördüğümüz anda bizleri şaşırtıp, etkilemesiyle atmosferin ne derece başarılı yaratıldığına çok güzel bir örnek. Daha oyunun başlarında şehrin göbeğinden alevlerin yükselmesi, savaş gemilerinin geçişi, arka planda yer alan savaşçıların sürekli hareket halinde oluşu dinamik arka planın etkisini bize hissettiren ve oyunun ileriki kısımlarında nelerle karşılaşabileceğimizin sinyalini bize çok net hissettiren unsurlardan. Dahası bu başarılı kullanım sadece bu tek sahneye özgü değil, oyunun diğer bölümlerine de gayet güzel işlenmiş durumda. Bir sonraki bölümde sis ve duman yüzünden göz gözü görmez bir ortamda Chimera'lar ile savaşıp siper almaya çalışırken kendinizi gerçekten o havayı soluyor gibi hissettiğinizde bunu bir kez daha fark ediyorsunuz.

UZAYLI AVI PARTİSİ

Oldukça iddialı bir yanı daha var Resistance 2'nin: Co-op ve multiplayer seçenekleri. İşbirliği modunda istersek ekranı ikiye bölerek, istersek de 8 kişiye kadar çıkabilen online desteğiyle Nathan Hale'in hikayesine paralel giden ayrı bir senaryoyu oynuyoruz. Bu senaryoyu oynarken farklı yeteneklere ve oynanışa sahip olan Medic, Soldier ve Spec Ops sınıfları arasından seçim yapıyoruz. Her bir sınıf kendi rolünü yerine getirdikçe seviye atlıyor ve yeni silah ve karakter modeli gibi özelliklere kavuşuyor. 30. seviyeye kadar çıkabileceğimiz bu moda aynı zamanda çeşitli boss savaşları da dahil. İlk oyunun Co-Op seçeneğinin ne kadar iyi kotarılmış olduğunu düşünürsek, ikinci oyunun Co-Op modunda arkadaşlarımızla beraber alacağımız zevkin daha da fazla olacağına şüphe duymamıza gerek yok.

Co-Op dışındaki online Skirmish modu ise takım bazlı bir oynanışa sahip ve 60 oyuncunun aynı anda savaşmasına izin veriyor.

Bu ayın başında Amerika'da, ayın sonlarına doğru ise Avrupa'da piyasaya çıkacak olan Resistance 2'den beklentilerimiz büyük. Özellikle Fall of Man'i oynamış ve beğenmişseniz gözünüzü bu oyunun üzerinden ayırmayın. Karşımızda her açıdan ilk oyunu çok daha ileriye taşımış bir devam oyunu var.

KISACA
Tür: FPS
Dağıtım: Sony
Platform: PS3
Çıkış tarihi: 28 Kasım
Web: www.us.playstation.com/PS3/Games/Resistance_2

+360 derecede kaynayanlar

LEVEL UP

Yeter artık, eğlenmeyin!



Dergi sabahlama gecelerinde, dinlenmek için PS3'ün başına geçen hepimizi kıkır kıkır güldüren Little Big Planet'ın devamı da yolda. Ama ben burada yazı yazıyorum, içerdekilere söyleyin, bu kadar da eğlenilmez ki canım!

Fallout 3+1



Bethesda'dan Pete Hines, bir sonraki Fallout için 3 sene bekleyeceğimizin sinyalini verdi. 10 seneden sonra, hiç de fena değil.

Tiberium iptal edildi

Bir dakika, bu niye iyi bir haber ki? Çünkü EA'in yeni kalite politikasına göre standardın altında kalan bir oyunu iptal etmekten çekinmeyeceklerinin göstergesi. Az, öz ama mükemmel oyunların göstergesi.

Eeee artık ama E3?

Gelecek yıl E3'ün eski heyecanlı haline çok daha yakın, cıvıl cıvıl hale getirileceği kulislerde konuşuluyor. İnansak mı ki?

Kocam beni gerçek bir kadın için terketti!



Maple Story'nin içindeki sanal kocasının onu sanal bir şekilde boşadığını anlayan 43 yaşındaki Japon müzik öğretmeni, "eski eşinin" karakterini sildi. Şimdi başkasının bilgisayarına izinsiz girmekten 5 yıla kadar hapis bekliyor.

Bir filmin daha sonuna gelirken...



Max Payne'e biz daha gidemedik (1. yıl sayısı kendi kendine çıkmıyor) ama gidenlerden pek de hoş şeyler duymuyoruz. Artık oyunların filmleri yapılmasa, hayat bayram olsa, uzansak sonsuza?

Krizin etkileri

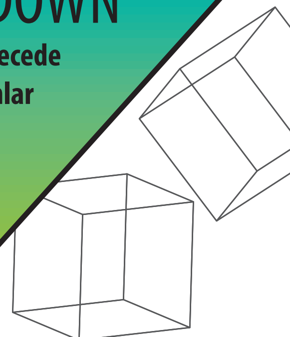
Her ne kadar oyun satışları ekonomik krizden etkilenmese de, bazı çalışanlar işlerinden oluyor. Just Cause'un yapımcısı Avalanche, 77 çalışanını işten çıkartmak zorunda kaldı.

Çek elini internetimden!

Gerekçe belirtemeden sitelerin karartılması iyice huy haline gelmeye başladı. Şu zihniyet bir değişse.

LEVEL DOWN

-360 derecede donanlar



EN MERAK ETTİĞİNİZ OYUNLAR HAKKINDA SON BİLGİLER

Biz bunları istiyoruz



1 DEUS EX 3

BİRAZ DAHA ZOR OLAMAZ MI? LÜTFEN?

Bizi sene başından beri en çok uğraştıran oyunlardan biri oldu Deus Ex 3, peşinden koşturup durdu. Ama fazla naz âşık usandırır diye de bir laf var. Eidos'a bunu hatırlattık, "lost in translation" hatası verdiler. Yine de Biz Bunları İstiyoruz'un en çok oy alan oyunu hakkında birkaç parça bilgi kazımayı başardık.

Kötü haberle başlıyoruz: Deus Ex 3'ün 2010'dan önce çıkmayacağı kesinleşti. Ve kötü haberle (bizce kötü) devam ediyoruz: Eidos oyunun aksiyon anlarını rol yapma öğelerinden temizlemeye karar verdi. "Eğer nişan alma yeteneğiniz iyiyse, sırf oyundaki statlarınız düşük diye kötü atış yapmak zorunda kalmayacaksınız." Hakikaten de çok mantıklıymış. Biz de zaten Deus Ex 3'ü atış talim programı olarak kullanmak istiyorduk, RYO kısmı teferruat… Büyük ihtimalle ilk Deus Ex'ten çok Invisible War'a yakın duran, oynanışı basitleştirilmiş bir Deus Ex geliyor. Yutkunuyoruz.

Oyunun geliştirilmiş-normal insan ayrımcılığı hikâyeleri için 1950 ve 60'larda Amerika'da yaşanan ırkçılık olaylarının didiklendiğini biliyorduk. Şimdi bunlara Güney Afrikalı atlet Oscar Pistorius'un hikâyesinin de katıldığını duyduk. Blade Runner lakaplı Pistorius, iki bacağı da protez olduğu için diğer yarışçılara karşı haksız bir üstünlüğü olacağı gerekçesiyle Pekin Olimpiyatları'na kabul edilmemişti.

RESMİ ÇIKIŞ TARİHİ: -
Bize göre: Kopya aldık, 2010'dan önce çıkmayacak. Fikir yürütüyoruz, 2010 sonbaharında çıkar.







2 BIOSHOCK 2: SEA OF DREAMS

MEDENİYET ISLANMADAN ÖNCE

Geçen ayın başına kadar Bioshock 2 hakkında tek bildiğimiz, ilk oyunun yapımcısı 2K Boston'dan (Irrational Games) gelen "biz çok farklı bir proje üstünde çalışıyoruz" açıklamasıydı, Bishock 2'nin yapımını 2K Marin üstlenecekti. İki yapım ekibi arasında büyük farklar olduğundan değil ama Bioshock'un babası Ken Levine'ın yeni projede yer almaması önemli bir haberdi.

Peki şimdi ne biliyoruz? Oyunun tam isminin Bioshock 2: Sea of Dreams olduğunu, sadece ilk Bioshock'tan öncesini (Rapture'ın kuruluşu) değil sonrasına ait bazı kısımları da (Little Sister'ların geleceği) anlattığını, 2009 bitmeden çıkacağını, 1940'lar temalı bir soundtrack'i olacağını… Ayrıca Take Two'dan aldığımız habere göre Ken Levine projeden tamamen kopmuş değil, iki elini birden işin içine sokmasa da yine oyunun yapımında kritik rol üstlenecek.

Son olarak, Bioshock 3'ün de 2K Marin'in takvimine işaretlenmiş olduğunu ekleyelim.

ÇIKIŞ TARİHİ: 2009 Yazı
Bize göre: Tıpkı 2007'de olduğu gibi Ağustos ayında çıkar. Yuppiii!

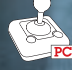








3 DIABLO III



ŞEYTAN AZAPTA GEREK

Blizzard oyuncuları nasıl heyecanlandıracağını iyi biliyor. WoW'un Wrath of the Lich King genişleme paketi, Starcraft II, Diablo III. Takip ettiğimiz haberlerin büyük bir kısmı Blizzard'a ait nedense. Diablo bekliyoruz, Starcraft bekliyoruz, sonumuz hayrola.

Rob Pardo yakın tarihte verdiği bir röportajda Diablo III'ün çıkışıyla ilgili soruları cevaplarken önce pis pis gülüp ardından "Starcraft II çıktıktan sonra" dedi. Starcraft II'nin neredeyse bitmiş olduğunu gördükten sonra, bu bilgi bizim için pek şaşırtıcı değildi haliyle… Diablo III'ün en taze haberi, açıklanmayan üç sınıftan birinin Wizard olduğunun ortaya çıkması oldu (diğer ikisi Barbar ve Witch Doctor). Sorceress sınıfıyla benzerlik gösteren Wizard; Magic Missile, Chain Lightning gibi becerilerinin yanında zamana ve gerçekliğe müdahale edebilecek. Diablo'da yer alan tüm sınıflarda olduğu gibi güçlü alan etkili saldırılara sahip olacak.

Bu arada, Diablo ve Diablo II'nin online diyarlarında hack ve hile mızraklarıyla dolaşanları Diablo III'ün online'ından temizlemek için Blizz'in planı WoW'da da kullanılan Warden sistemini adapte etmek.

RESMİ ÇIKIŞ TARİHİ: -
Bize göre: Starcraft II'den sonra çıkacağına göre 2009 yılında beklememiz pek anlamlı değil. En iyi ihtimalle 2010 ortası zindanlarda gezinmeye başlarız.

4 WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR 2

WARHAMMER ONLINE TAMAM DA BİZ 40K'MIZI İSTERİZ



Dawn of War oynadık sevdik, delirdik. Warhammer Online geldi, tamam. Ama biz 40 bin yıl sonrasını merakla bekliyoruz hâlâ. Çıkan yeni haberlerle de açlığımızı gidermekte yetersiz kalıyoruz.

Relic'in başarılı GZS'si Company of Heroes'dan önemli özellikleri DoW2'ye taşıdığını biliyoruz. Tek kişilik senaryoda kaynak toplamakla, üs kurmakla uğraşmayacağımızı biliyoruz mesela. Kendi oluşturacağımız dört timle görevden göreve koşacağımızı da biliyoruz ayrıca. Çok oyunculu seçenekteyse kaynak ve üs muhabbetleri yerli yerinde. Tek kişilik görevleri de arkadaşlarla omuz omuza oynayabileceğiz hatta.

Yakın dövüş DoW2'de çok daha etkili bir şekilde hayat bulacak. Şiddet ve kaos üstüne kurulu Warhammer evrenini ekrana daha iyi yansıtmak için 'gore' yani kan olayı da bu defa abartılıyor birazcık.

Tim komutanlarının silahlarını da kendimiz değiştirebiliyoruz. Sağda solda bulduğumuz özel cihazları onlarla kullanabiliyoruz. Ayrıca Warhammer dünyasının bir parçası olan boyama işinin de ciddi şekilde geliştirilmekte olduğunu söyleyelim. Birimlerimizin silahları, gücü, tecrübesi kadar karizma ve dış görünüşleri de önemli tabii. İyi güzel de nerede kaldı bu oyun? Diablo'nun Wizard'ı Dawn of War 2'yi erkene çekmek konusunda yardımcı olur mu acaba?



ÇIKIŞ TARİHİ: 2009'un ilk çeyreği
Bize göre: 2009'un ikinci çeyreğine kalmamasını umuyoruz. Yok yok, kalmaz yahu… Niye kalsın?

VATAN, MİLLET, SAKARYA, TANYA

Red Alert 3 hakkında verdiğimiz tüm haberlerin oyunun kızlarıyla ilgili olması fena halde "acaba EA gözümüzü boyamaya çalışacak kadar umutsuz mu gidişattan?" diye düşünmemize neden olabilirdi... Geçen ay oyunu bizzat deneme şansı bulup ne kadar eğlenceli olduğunu görmemiş olsaydık. Gördük, denedik, her şey (hemen hemen her şey) yolundaydı. Şimdi gönül rahatlığıyla resimlerine bakabilir, komutanlarımızın isimlerini ezberleyebiliriz.

Autumn Reeser: The OC'nin sinir bozucu tiplerinden biriydi Reese, Red Alert 3'te de çok bilmiş bir asistan olacak gibi.

Ivana Millicevic: James Bond'un gölgesinde dolaşan bir Casino Royale kızı olmak başka şey, Kızıl Ordu komandosu olup savaşa katılmak başka şey. Ivana o yüzden artık daha sert bakıyor.

Jenny McCarthy: Ofiste yaptığım ankete göre her beş erkekten beşi Jenny'yi tanıyor. Kızlarsa çok cahil, sadece "Tanya'yı oynayan kadın" olarak biliyorlar kendisini.

Jane Doe: Bu kızı tanımıyoruz, Red Alert 3'te oynayıp oynamadığını da bilmiyoruz. Sadece çizmeleri deri olduğu için bile kareye girmiş olabilir.

Gina Carano: Ekibin en sert kızı. American Gladiators'la ün yapan Gina, Red Alert 3'ün de en meşhuru, Natasha'sı.

Kelly Hu: Uzakdoğu melezi kontenjanını kazanan Kelly Hu, Command and Conquer evreniyle Star Wars'u birbirine karıştırdığı için çekimlere Storm Trooper kostümüyle gelmiş.

Gemma Atkinson: Ofiste yaptığım ankete göre her beş erkekten dördünün Gemma Atkinson'ı daha önce hiç duymadığı halde bu fotoğraftan sonra ismini Google'lamaya karar vermesi ortalama beş saniye sürüyor (Berkant uyuyordu da anket sırasında).



STREET FIGHTER 4 ANKARA'DA



360drc olarak Piksel sayfalarımıza haber atlatmanın mutluluğuyla bildiririz ki Tekken 6 ve Street Fighter 4 arcade kabinleri memleket sınırlarından içeri girmiş bulunuyor. Henüz oyun konsollarına çıkmadan iki oyunun da arcade makinalarını Japonya'dan ge˖ rtmeyi başaran Ankara Fantasyland'i kutluyor, ilk fırsaŰa birbirine bağlı dört kabinden oluşan Street Fighter 4 kabinlerini ziyaret etmeyi umuyoruz.

DAHA DA UNREAL

Epic Games nihayet Unreal III motoru satma haberiyle değil bir Unreal Tournament III haberiyle karşımızda. Epic'in başkan yardımcısı Mark Rein, UT3 için büyük bir genişleme paketi hazırladıklarını açıkladı. Oyunun yayıncısı olan Midway'le yollarının ayrılacağına dair spekülasyonları da yanıtlayan Rein, "aramızda hiçbir sorun yok, UT3'ün genişleme paketi için de kesinlikle Midway'den başka bir yayıncıyla görüşmüyoruz" dedi. Şimdiye kadar bir milyondan fazla UT3 satıldığını ve hazırlanan paketle UT3 oyuncu sayısını daha da artırmayı hedeflediklerini de söyledi Rein. Paketteki hangi özelliğin "daha çok oyuncu" anlamına geleceği açıklanmadı ama bugünlerde bu iddianın karşılığı genellikle "daha basit bir oyun" olduğu için şüphedeyiz. Fazladan bilgi: UT3, Oyungezer ofisi istatistiklerine "multi'si en fazla rağbet gören PC oyunu" olarak geçmiştir.

TOP 20



Hep yağmur yağsın hafta sonları. Barajlar dolsun, evden çıkmamak için de bahanemiz olsun.



1 Far Cry 2
Ubisoft
Çıktığı gün listenin bir numarasına yerleşen kapak oyunumuz, yılın en iyi FPS'lerinden birisi.

02	Spore	EA	Aynı
03	Deadspace	EA	Yeni
04	Pro Evolution Soccer 2009	Konami	Yeni
05	The Sims 2: Apartment Life	EA	Düştü
06	X3: Terran Conflict	Deep Silver	Yeni
07	The Sims 2: Double Deluxe	EA	Düştü
08	Brothers in Arms Hell's Highway	Ubisoft	Yeni
09	Crysis Warhead	EA	Düştü
10	Warhammer Online: Age of Reckoning	GOA	Düştü
11	Civilization 4: Colonization	Take 2	Yeni
12	World of Warcraft: Battlechest	Blizzard	Düştü
13	Civilization 4 Complete	Take 2	Düştü
14	Command & Conquer 3 Tiberium Wars	EA	Düştü
15	The Sims 2: Freetime	EA	Düştü
16	FIFA 09	EA	Yeni
17	The Sims 2: Bon Voyage	EA	Yükseldi
18	Medieval 2 Total War: Gold Edition	Sega	Yeni
19	WW2 Battle Tanks: T34 vs Tiger	Lighthouse Interactive	Yeni
20	Microsoft Flight Simulator X Gold	Microsoft	Tekrar(dan)

SPORE'UN GOYUNU

Geçtiğimiz ay Spore incelemesi içinde yer verdiğimiz GoyunSpore yarışması sonuçlandı. Sizden Spore'un Creature Creater'ını kullanarak Goyun'u tasarlamanızı istemiş ve her nedense tasarımlarınızı hangi adrese postalayacağınızı belirtmemiştik. Dolayısıyla ay boyunca sonu oyungezer.com.tr ile biten çeşitli e-posta adreslerine çeşitli Goyun yaratıkları gelmeye devam etti (merak etmeyin, hiçbiri yarışma dışı kalmadı, hepsini değerlendirmeye aldık). Ay sonunda küçük bir jüri oluşturarak birinciyi belirlemeye çalıştık. Birbirinden ilginç Goyun yorumlarının yer aldığı yarışmanın kazananı **Gökhan Çetinkaya** oldu. Kendisini kutluyoruz ve ödülünü derhal paketliyoruz. Gökhan bizi ara, adresin lâzım =) Spore dünyasında dolaşan tüm yeni Goyunlara selam ederek bir yarışmamızı daha sonlandırıyoruz, katılan herkese teşekkürler.



ASUS P5Q Serisi Anakart

Yeni Express Gate ile Açılıştan İnternete 5 Saniye!

Hızlı İnternet, Görsel ve MP3 Erişimiyle Anında Eğlence!



Bilgisayarınızın açılmasını uzun uzun beklemekten sıkıldınız mı? E-postalarınızı okumak, çevrimiçi arkadaşlarınızla konuşmak veya resimlerinizi görüntülemek için aceleniz mi var? Öyleyse yeni ve benzersiz ASUS Express Gate tam aradığınız çözüm! Anında eğlence sunan benzersiz tümleşik anakart platformu Express Gate ile bilgisayarın açılıp internete bağlanması sadece 5 saniye sürüyor. ASUS P5Q Serisinin sunduğu bu benzeri olmayan yenilik, internette arama yapmak ve anında mesajlaşmak için hızlı erişim sunarken, Windows'u çalıştırmadan resimlerinizi görüntülemenizi sağlıyor. Tüm bu benzersiz fonksiyonlar özellikle aceleniz olduğunda harikalar yaratıyor.

Anında Eğlence İçin Yeni Express Gate!

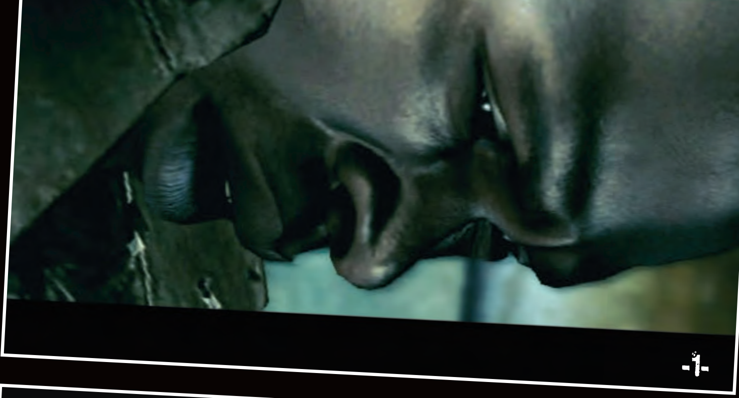
Açılıştan internete sadece 5 saniyede erişmenizi sağlayan Express Gate, anında eğlence için her şeye birden ulaşacağınız bir ağ geçidi. Aileniz ve sevdiklerinizle her an iletişim içinde olmanızı sağlayan MSN, Skype, Google Talk, QQ ve Yahoo! Messenger gibi en popüler mesajlaşma uygulamalarını kullanabilir ya da evden çıkmadan önce hemen hava durumunu kontrol edebilir, e-posta gönderip alabilirsiniz. Dahası, kullanıcı dostu resim yöneticisi, resimlerinizi hem düzenlemenizi hem de seçiminize bağlı olarak slayt gösterisi ya da farklı modlarda görüntülemenizi sağlıyor. Tüm bunlara ek olarak Express Gate'in kullanıcı dostu Grafik Kullanıcı Arayüzü, çocukların ve ileri yaştakilerin pek çok özelliği kolaylıkla kullanabilmelerini sağlıyor.



Eşsiz Tümleşik İşletim Sistemi, ASUS Anakartlarda!

ASUS Express Gate, bilgisayarın açma tuşuna tek bir dokunuşunuzla daha fazlasını yapmanızı sağlayan eşsiz bir tümleşik işletim sistemi çözümüdür. Express Gate ile internet uygulamalarına hızla ulaşabilir ya da Windows'u çalıştırmadan resimlerinizi görüntüleyebilirsiniz. Yerleşik flash bellekte Express Gate ile birlikte önyüklenmiş olarak gelen Express Gate SSD versiyonu, sabit diskle bağlantı kurmadan tüm fonksiyonlara ulaşmanızı sağlıyor. Yeni ASUS P5Q Serisi anakartların bu muhteşem özelliği ile dijital eğlence dünyasının tadını çıkarmaya bakın.

*Açılış süresi, donanım özellikleri ve ürün modellerine göre değişiklik gösterebilir.



-1-



-2-

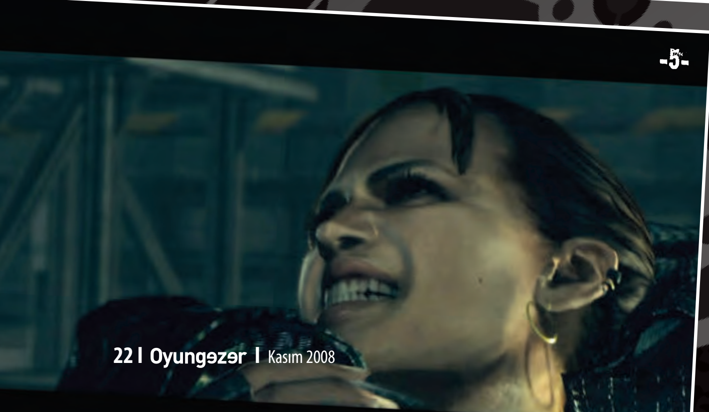


-3-



-4-

-5-



FRAGMAN-YAĞI

VERSİYON: 01

RESIDENT EVIL 5

(SÜRE / 03:21)

Yeni bir Resident Evil oyununun haberi, ne bileyim, bundan 10 yıl önce olduğu kadar heyecanlandırmıyor olabilir. Korku türünde çok kaliteli rakipleri olduğu aşikar çünkü, artık eskisi kadar ona muhtaç değiliz. Bunu gören Capcom da dördüncü oyunla birlikte ağzımıza bir kaşık bal çaldı resmen. Çok güzel, çok dolu bir oyundu ama büyük resim hakkında pek az bilgi veriyordu: Las Plagas'ın orijini, Umbrella ile ilişkisi gibi birçok detay muallâkta bırakıldı. Neyse ki uzun bir bekleyişten sonra, önümüzdeki Mart ayında Resident Evil 5 piyasada olacak. O gelene kadar bu ayki DVD'mizdeki muhteşem fragman, açlığınızı biraz olsun giderecektir.

SAHNE -1-

Oyun tamamen Afrika'nın Kijuju adlı bölgesinde geçiyor (Kenya, Eritre ve Etiyopya'nın ortasında kalan volkanik bir bölge). Buna rağmen oyunun ilk yayınlanan fragmanlarındaki zombilerin sadece zenci olması, "ırkçılık mı var?" sorularına maruz bıraktı Capcom'u. Bu yüzden oyunun son halinde beyaz ve zenci zombi oranımız daha dengeli olacak (yüz ifadesindeki ümitsizliğe dikkatinizi çekerim).

SAHNE -2-

Oyunda Chris Redfield'i yönetecek olmamız, Resident Evil fanatiklerini çok mutlu edecektir. STARS timinin üyesi olarak ilk oyunda ve tek başına Code Veronica'da oynadığımız Chris, hepimizin ilk göz ağrısı ne de olsa. Tabii bu sefer yalnız değil, Afrikalı çok hoş bir hanım var yanında. Ayrıca teker teker öleceğini düşündüğümüz bir dolu da Amerikan askeri hikâyeye girip çıkıyor. Ahanda bakın, biri nasıl da ölüyor.

SAHNE -3-

Zombi teknolojisinde gelinen son nokta: Motosikletli zombiler. Oyunun başından sonuna kadar bir odayı zor yürüyen zombileri siz de özlemiyor musunuz?

SAHNE -4-

En sonunda gizemli Albert Wesker'in neyin peşinde olduğunu çözebilecek miyiz bu oyunda? Capcom'dakilerin bunu açık etmeye hiç niyeti olduğunu sanmıyorum. Lensler güzelmiş lakin (evet, lens olmadığını biz de biliyoruz, şaka yapalım dedik!)

SAHNE -5-

İşte yardımcımız güzel Sheva. Wesker her zamanki gibi birtakım adilikler peşinde, boğazına yapışmış sıkıyor. Çok sıkıyorsun Wesker ama bak, 10 tane oyun oldu, neyse olayın açık açık söyle ona göre konum alalım biz de. İnsanda asap bırakmadın yahu!

VIVENDI BİTPAZARI

Geçtiğimiz yıl bu vakitler duyurusu yapılan ama Vivendi ve Activision birleşmesi sırasında iptal edilen projeler arasına katılarak hayalet oyunlardan biri haline gelen Ghostbusters'ın yapımına yeniden başlanabileceği konuşuluyor. Ghostbusters'ın yazarlarından Dan Aykroyd'un bir radyo programında söylediklerine bakılırsa, Atari oyunun ortada kalan haklarını satın almaya niyetli görünüyor. Aykroyd kendilerine bir yayıncı buldukları takdirde oyunun bir yıl içinde çıkacak durumda olduğunu da söylüyor ama Atari'den şimdilik ses yok.



Activision-Vivendi birleşmesinin diğer kurbanı olan ve bizce çok daha önemli bir oyun olma yolundaki Brütal Legend'ın yeni talibi ise Electronic Arts. Son yılların kıymeti en az bilinen oyunları arasına bir numaradan giren Psychonauts'un yapımcısı Double Fine tarafından geliştirilmekte olan Brütal Legend'a birilerinin sahip çıkmasını istiyoruz. Haydi be EA, yap bir güzellik!



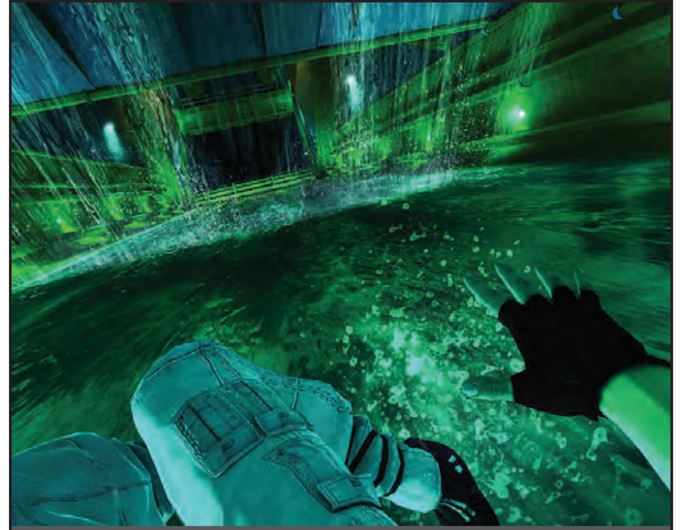
İKİ STARCRAFT 2 DAHA

Blizzard'dan uzun zaman sonra hayranlarını heyecanlandırmak yerine hayal kırıklığına uğratan bir haber geldi geçen ay. Yapım ekibi, Starcraft II'nin bir üçlemeye dönüştürülmesine karar vermişti. Terrans: Wings of Liberty, Zerg: Heart of Swarm ve Protoss: Legacy of the Void isimli her bir bölüm, derhal anladığınız üzere oyundaki üç ırkın bir tanesi üzerine kurulu olacak. Baş yapımcı Chris Sigatay'ın açıklamasına göre, oyunun üçe bölünmesinin Activision – Vivendi birleşmesinin yarattığı sıkıntılarla hiçbir ilgisi yok, ekip bu kararı 2007 sonunda, birleşmeden önce vermiş.

Aynı oyun içinde üç tarafı da (Terran, Protos, Zerg) oynamayı bekleyen bizler için bu haberin sevinilecek bir yanı yok tabii ki ama içinizi rahatlatacaksa oyunun üçe bölünmesi sayesinde ana senaryolardaki görev sayılarının artırıldığını ekleyelim. Her bir bölümde 25'in üstünde görev olacağını ve kurulum için birbirine ihtiyaç duymayacağını da söyleyen Sigatay, kötü haberi sona saklıyormuş: "Bölümler arasındaki bekleme süresi bir yıl ya da daha fazla olacak."

Bu arada, şu üçleme haberlerinden bir tane daha bulabilseydik bu sayfada nefis bir üçleme yapacaktık.





İKİ MIRROR'S EDGE DAHA

Bu yılın en heyecan verici, en yenilikçi oyunlarından Mirror's Edge'in çıkmasına çok az vakit kaldı, yani ilkinin. "İkincisi de mi vardı ki?" diye soruyorsanız (sorsanız iyi olur), cevabımız "o da bir şey mi, üçüncüsü bile var!" olacak. EA DICE bugüne kadar niye sakladı bilmiyoruz ama geçtiğimiz günlerde oyunun üçleme olarak tasarlandığını açıkladı. "Ele aldığımız hikâyenin anlatılması gereken birçok boyutu var ve biz bu boyutları yeni oyunlarda ele almak istiyoruz" diyen DICE sözcüsü Owen O'Brien, sonraki bölümlerde oyunun ana karakterini bile değiştirebileceklerini söyledi. 14 Kasım'da PS3 ve Xbox 360'a çıkacak olan ilk bölümdeyse her şey Faith'in hikâyesine bağlı olarak gelişiyor, o konuda kötü bir sürpriz beklemeyin.

Mirror's Edge'in PC çıkış tarihinin hâlâ açıklanmadığını da alakasızca belirtiverelim.

"EKRAN DIŞI" HAYATA KATILMANIN 5 YOLU

Kaybettiğiniz zamanı Ctrl-Z ile geri getiremezsiniz.



1 Zaman algınızı uyanık tutun. Gece – gündüz bir yana, en basitinden mevsim dönümlerini kaçırmayın, özellikle baharları. Mesela bugünlerde sonbaharı hissetmek için ağaç dolu bir parkta yürüyüş yapın.



2 Bilgisayar gerektirmeyen günlük aktiviteleri bilgisayar başına taşımayın. Karnınızı doyururken Naruto izlemek, dergi okumayı oyun kurma aşamasıyla birleştirmek, annenizle sohbet ederken bir gözünüzle mesaj penceresini takip etmek pratik görünebilir ama sağlıklı değil.



3 Gün boyunca arkadaşlarınızla eğlenceli, şaşırtıcı, sıra dışı anların kaydedildiği videolar takas ediyorsunuz. Gülmekle, şaşırmakla kalmayın, "bunları onlar yaşıyor, ben sadece izliyorum" diye de düşünün. Yaşamanın eğlencesini göz ardı etmeyin.



4 Bir malın ucuzunu ve iyisini nerede bulacağınızı oynadığınız DVO'da biliyorsanız ama yaşadığınız semtin esnafı hakkında fikir sahibi değilseniz, oyundaki hesabınızı kapatın. Cezalısınız.

EKRAN DIŞI

5 Oyungezer "Ekran Dışı"'nı takip edip, mümkün olduğunca hayata geçirin. Arkadaşınız dün gece MMO karakterini nasıl level 65 yaptığından bahsederken, siz dün gece izlediğiniz filmden bahsedin.



ATOM ÇOCUKLAR

CRYTEK EĞİTMENLERİ TÜRKİYE'NİN OYUN YAPIMCILARIYLA BULUŞTU-ALİ SEZGİN

Çocukluk ideali oyun yapımcısı olup düşlerini kendisi gibi oyuncularla paylaşmak olan bizleri hep aynı sorunlar karşıladı. Türk oyun sektörünün özellikle yüksek korsan yazılım kullanımı yüzünden ölü olarak addedilmesi, olası yatırımcıların başarısız örnekler yüzünden piyasadan köşe bucak kaçmaları genç yapımcılar için aşmaları gereken buzdağının sadece görünen yüzü oldu. Ama zaman yavaş da olsa değişiyor ve o aşılmaz görünen buzlar da şimdi küresel ısınmayla hiç alakası olmayan bir şekilde erimeye başlıyor. Örnek mi? ODTÜ Teknokent bünyesinde kurulan ATOM'un Crytek ile yaptığı eğitim lisansı anlaşması sayesinde 30'dan fazla katılımcıya 1 hafta süreyle ve 3 farklı konu başlığıyla (level tasarımı, sanat ve programlama) Sandbox 2 eğitimleri veriliyor. Belki de Türk oyun endüstrisinin makus kaderi belki de büyük bir ivmeyle değişmek üzere…

ATOM'a uzun süredir gerçekleştirmeyi planladığımız ziyaretimiz Crytek ekibinin seminerleri sayesinde oldu. Orta Doğu Teknik Üniversitesi'nin içinde bulunan kompleksin girişinde bizi Ferhan Özkan karşıladı. Forumlarımızda yayınlanan Crytek günlükleri sağolsun, ofisi zaten görmüş kadar olmuştum. ATOM'un çalışanlarıyla tanıştırılmamın –ki pek çoğu projelerine boğulmuş durumdaydı- ve kısa bir turun ardından o noktada orada bulunma nedenim olan Crytek seminerlerine yöneldim. Ders bittiğinde, sıra Crytek eğitmenleriyle tanışmaya gelmişti. Vakit kaybetmeden sohbete başladık.

Ali: Öncelikle Türk oyuncuları adına ülkemize hoşgeldiniz demek istiyorum. Bize ATOM'da yaptıklarınızdan bahseder misiniz?
Sascha Gundlach: Buraya Cry Engine 2 üzerine bir haftalık eğitim semineri vermek üzere üç arkadaşımla beraber davet edildik. Basitçe söylemek gerekirse, Cry Engine2 tabanlı oyun yapımı konusunda soruları cevaplıyoruz ki bu bir hafta boyunca onlardan bolca soruldu. Bir de yapılan işlere bakıyoruz. Öyle durumlar oluyor ki bazen ortaya çıkan işlerin bizim motorumuzla yapıldığına inanamadığımız bile olabiliyor :)

Ali: Peki buradaki öğrencilerin durumu hakkında ne düşünüyorsunuz? Özellikle burada eğitim alan çoğu tasarımcının kendi kendini eğittiğini düşünürsek...
Sascha: Bu aslında görülmemiş bir durum değil. Bu endüstrinin pek çok çalışanı kendi kendini eğitmiş, oyun modu yapımı ve benzeri şekillerde sektöre girmiş insanlar. Öğrencilere gelirsek; 1 haftalık süre elbette oldukça kısa. Ama katılımcılar bu dar vakti mümkün olduğunca iyi kullanmayı bildiler. Sordukları çok çeşitli sorularla bizim onlara verebileceğimiz her şeyi almak için ellerinden geleni yaptılar.

Ali: Bulunduğunuz diğer ülkelerle kıyaslamanız gerekirse ülkemizdeki yapımcılar hakkında ne düşünüyorsunuz? Sizce de Türkiye'de gerek firmalar gerekse de yapımcılar tarafından ortaya çıkarılmamış bir cevher var mı?
Sascha: İşin doğrusu yetenek ülkelerin sınırları arasında sıkışabilecek bir kavram değil. Dünyanın her yerinden yetenekli insanlar çıkabiliyor. Crytek'i bu kadar özel yapan şey de bu. Sayısız ülkeden yeteneğe ve onların fikirlerine sahibiz. Kim bilir, günün birinde eğittiğimiz öğrencilerden birinin çıkıp iş arkadaşımıza dönüştüğümüzü görmek elbette çok hoş olurdu.

Ali: Peki sizce bu proje başka üniversitelere de taşınabilir mi?
Sascha: Bu daha çok projenin akışına bağlı olacak. Öğrencilerimizin gelişimini ve elde edilecek sonuçları görmek istiyoruz. Henüz ortada kesin bir şey yok ama tekrar gelmeyi kesinlikle çok isteriz. Fakat vereceğimiz eğitimlerin, imzaladığımız eğitim lisansı kapsamında olması gerekiyor.

Ali: Eğitimi Cry Engine 2 üzerinden veriyorsunuz. Peki buradaki mevcut projeler arasında ilginizi çekenler oldu mu?
Sascha: Eğitimi CryEngine 2 üzerinden vermemize rağmen, biz motorumuzla nasıl oyun yapılacağından çok, olası sorunların üstesinden nasıl gelineceğini öğretmeye çalışıyoruz. Teker teker tuşları öğretmek yerine projelerde çıkabilecek olası sorunları ve bunların üstesinden gelmek için neler yapılabileceğini anlatmaya çalışıyoruz. Zaten iş hayatlarında da bununla uğraşacaklar. Her büyük projede, bileşenlerin yapımı kadar onların getirdikleri sorunlarla da uğraşmanız gerekiyor.

Ali: Biliyorum uzun süredir burada değilsiniz ama sormazsam olmaz. Sizce neden Türkiye büyük oyun firmalarına yuva olamıyor?
Sascha: Aslında düşündüğümüzde Almanya'da da oyun yapımcılarının sayısı çok değil. Söylediğin üzere bölge konusunda bilgim az, ancak







şunu söyleyebilirim ki oyun kültürünün oturması ve devletin bu gibi firmalara desteği çok önemli. Elbette ki bilinçli oyuncular da sektör adına bu gibi yeni firmalara mümkün olduğunca destek vermeli.

Ali: Sıradaki sorum sanırım biraz sizi zor durumda bırakacak:) Sizce yapımcı olmak isteyen bir genç için kendi kendini eğitmesi mi daha önemli yoksa bu gibi organizasyonlarda aldığı eğitimler mi?
Sascha: Aslında bu çok zor bir soru değil. Çünkü cevabı daha çok hangi alanda çalıştığınıza bakıyor. Eğer programcı olmak istiyorsanız kesinlikle eğitim şart, bunun yanı sıra işin sanat ve tasarım alanında çalışmak isteyen yapımcı adayları ise doğal olarak mümkün olduğunca alıştırma yapmak zorunda kalacak. Ne üstüne olursa olsun fazla deneyim zarar vermez, şirketlere başlamadan önce mod ve küçük projelerde yer almaya çalışmanızı tavsiye ederiz.

Ali: Oldukça ilgi çekici bir staj programınız olduğunu duyduk. Bize biraz da bundan bahsedebilir misiniz?
Sascha: Crytek olarak bir veya iki yıl arasında süren staj imkanı sağlıyoruz. Stajyerlerimize konaklama, beslenme ve buna benzer imkânlar sunuyoruz *(Aynı Oyungezer'in çalışma ortamı.. Tek fark bize konaklama imkânı olarak içerdeki koltukları veriyor Seti =)–Serp.)*. Eğer hayaliniz bir gün Crytek'te çalışmaksa staj bunun için iyi bir başlangıç olabilir. Staj süresince kendinizi gösterir ve tepedeki büyük adamlara çalışkan ve takım oyununa uyumlu olduğunuzu kanıtlarsanız Crytek'te iş bulma şansınız olabilir.

Ali: Röportaj öncesi CryEngine2.com'dan da bol bol konuştuk. Bu sitenin yapımcılar için önemi nedir?
Sascha: CryEngine2.com bizim yapımcılar için geliştirdiğimiz bir site ve tam anlamıyla canlı destek vermemiz açısından çok önemli. Hem mod yapımcıları hem de METUTECH-ATOM gibi motorumuzun lisansını almış üçüncü parti kurumlar veya yapımcılar bu site sayesinde sorularını veya motorda karşılaştıkları sorunları forumlarımıza yolluyorlar ve biz de 48 saat içinde cevap veriyoruz.

Ali: Peki CryEngine 2'yi kullanmayı planlayan mod yapımcılarına verebileceğiniz üç büyük tavsiye ne olabilir?
Sascha: Aslında üç az bir rakam. On, yirmi, belki yüzlerce madde bile sayabilirim. Öncelikli amacınız yaratıcı olmak olmalı. *Portal* bu konuda iyi bir örnek. Oyunun temel aldığı konsept basit olmasına rağmen bir o kadar da yaratıcı. Ve Crysis gibi büyük bütçeli oyunların aksine bu tip oyunları yaratmak için büyük stüdyolara ihtiyacınız yok. Denenmemiş şeyleri denemekten kaçınmayın, tutmaması durumunda kaybedecekleriniz, başarılı olursanız kazanacaklarınız yanında neredeyse bir hiç. İçinde bulunduğunuz proje için gerçekçi olmanız da önemli, neler yapmak istediğinizi ve bunlardan ne kadarını gerçekten yaratabileceğinizi planlayın ve bu plana uygun olarak hareket edin.

Ali: Özellikle son zamanlarda pek çok oyunun, yayıncı firma baskısı yüzünden potansiyelinin oldukça altında kalitede hatta neredeyse bitmemiş olduğunu görüyoruz. Projelerinizde zaman sınırlaması olması ve olası maddi kaygılar sizce yarattığınız eseri nasıl etkiliyor?
Sascha: Başka firmalar adına konuşamam ama Crytek'te zaman sınırlamasının olumlu etkileri olduğunu düşünüyorum. Doğal olarak ekip içinde harika fikirlere sahip pek çok çalışanımız var, ancak her çalışan işbölümünün ötesinde bunlara odaklanırsa ya proje bitmez ya da ortaya beklenmedik sorunlar çıkar. Belirli bir oyun tasarım planı (GDD: Game Design Document) çıkartmak ve planan özellikleri mümkün olduğunca kusursuz hale getirmek bana göre doğru dürüst çalışmayan çok sayıda özellik eklemekten daha mantıklı.



LEZİZ SÜRPRİZ

Türkiye'de bulundukları süre boyunca Crytek ekibinin başına bir ton ilginç şey gelmiş olabilir ama herhalde en şaşırtıcı olan, akşam yemeği için girdikleri geleneksel bir Türk lokantasında karşılaştıkları jest… Siz onların sadece kebap, döner yaparak hayatlarını sürdürdüklerini sanıyor olabilirsiniz ama bazı lokantaların mutfaklarında Crysis hayranlarının çalıştığını aklınızda bulundurun…

OYUNEZER!

YENİLİK Mİ? O DA NESİ?

Ne zamandır bu anı bekliyordum... Geçen ay niyetlenmiş ama son anda heves ve kursak ilişkisiyle baş başa kalmıştım. Hayır, anlamadığım şey genelde sevdiğim bir oyunu ballandıra ballandıra anlatmak için yaşarım bu heyecanı. Ama önceki ay oynadığım iki oyun beni öyle düşüncelere daldırdı ki paylaşmazsam rahat edemem. Ve bu sayfa dışında bir yerde anlatılamayacak şeyler bunlar...

Şöyle bol uzaylı, bol insanlı, bol sıkıntılı bir şey yapalım dedim ve son zamanların bu tanıma en iyi uyan iki oyununu seçtim: *Too Human* ve *Space Siege*. Hangisine daha sert müdahale edeceğimi kestiremiyorum ama Oyunezer'i ele geçirmişken geçtiğimiz bir yılda karşıma çıkan tüm dandik oyunlara olan tiksintimi bu ikisine dökeceğim sanırım.

YENİLİKÇİ YAKLAŞIM

Ne zamandan beri üçüncü şahıs aksiyon oyunlarına kötü kontrol şemaları yapmak "yenilikçilik" sayılıyor bilmiyorum ama sayılıyor olsa bile "bu kadar" kötüsü akıllara bile getirilmemiştir. Önce *Space Siege* çıktı karşımıza ve dedi ki "yok abi WASD tuşlarıyla yürümez bizim adam". Tam "yuh" demek üzereydik ki bir diğeri çıktı dedi ki; "bak ne güzel analog kolu çevirince kılıcı sallıyoruz". Ama bununla yetinmedi. "*Too Human* son zamanlarda yapılmış en yenilikçi oyundur" dedi.

Hoş, haksız da sayılmazlar. Sonuç olarak "yenilik yaptım" demek için olmayan bir şeyi var etmeniz ya da daha önce sunulmamış bir biçimde sunmanız yeterli. Ama sırf yenilik yapacağım diye böylesine saçmalayanını da ilk kez görüyorum. Aksiyon RYO dediğiniz oyunlardan birinde "loot" yok, diğerinde hep aynı saçma sapan şeyler var. Olması gerekenlerin iptal edilmesi de mi "yenilik" sayılıyor yani? Senin eşya, silah, zırh olmayan RYO'nu ne yapalım ki biz?

CASUAL'IN SUYUNUN ÇIKTIĞI YER

Tamam bak, ben de zaman zaman şu "casual" denen oyunlardan acayip zevk alıyorum. Öyle hırs yapmadan 15-20 dakika oyun oynamak çok hoşuma gidiyor. Ama bu kadarını da bünyemin kaldırabileceğini sanmıyorum. Artık oyunlarda adam gibi ölemiyoruz bile yahu. *Space Siege*'de saçma sapan bir yeniden doğma odasına ışınlanırken neredeyse hiçbir kaybımız olmuyor. Tamam, *Too Human* bu konuda biraz daha sert ama onda da bitmek bilmeyen ölüm videosunu bir kez gören bir daha ölmüyor zaten:)

Bir de gideceğimiz yolun her zaman "tek" olması durumu var. Eskiden şöyle açık arazilere yayılır, ana görevin bizi götüreceği yeri bilmemize rağmen kafamıza göre sağda solda takılırdık. Tabakhaneye teslimat yapması gerekenler hızla oyunun sonuna koşar, yıllardır beklediği oyunu altı saatte rezil eder; isteyen haftalarca o orman senin bu çayır benim dolaşır, yaratık keser dururdu. Ama bu iki oyunda maşallah nereye gidilecek ne yapılacak, fena halde belli... Hatta *Space Siege*'de öyle bir harita var ki düşman başına. İnsan keşfedilecek 1-2 şey bırakır değil mi en azından? 90'lı yılların shoot'em up'larında bile daha fazla sürprizle karşılaşıyorduk.

YIL 2008 DİYORUM, ALO?!

Sakın "evet biliyoruz" demeyin. Özellikle Chris Taylor hiç cevap vermesin. Bundan bin yıl önce çıkarttığı *Dungeon Siege 2*'nin bile görselleri *Space Siege*'den on kat daha iyiydi. Arada yaptığı baba strateji *Supreme Commender*'ı saymıyorum bile. *SS*'in çamur gibi grafikleri, sanatsallıktan son derece uzak görselleri "abi grafik önemli değil, aslolan eğlencedir" diyenleri bir kez daha esefle kınamama sebep oldu.

Too Human'ın durumuysa biraz daha karışık. Oyunu yapmakla harcadıkları süreden daha fazlasını Epic'e açtıkları Unreal 3 motoru davalarında harcadılar ne yazık ki. "Yok Epic bize böyle demişti de şöyle yaptı" diye sızlanıp durdular. İşin ilginç yanı Epic'ten oyun motoru alıp da bu kadar ağlayan bir başka firmanın daha olmaması. Hadi tamam yıllardır sızlandınız durdunuz ama en azından elinizdekini adam gibi kullansaydınız... X360'a oyun yapıyorsunuz. PC değil ki bu üç ay sonra yeni ekran kartı takalım da oyun kaymak gibi olsun. Elinde ne varsa onu kullanmak zorunda olduğunu bile bile neden bazı sahnelerde 5-10 kareye kadar düşen hıza sahip bir oyun yaptınız ki?

KENDİMİ DURDURAMIYORUM

Bence piyasaya daha fazla bu tür oyunlar çıkmamalı. Tamam, biliyorum devir Wii devri. "Casual" tabir edilen kitle için yapılıyor her şey. Ama durum hiç de sanıldığı kadar basit değil. Parayı, şanı, şöhreti bunlar değil büyük yapımlar getiriyor. Eğer bir oyun türüne yenilikçi bir şeyler katmak istiyorsanız bunu hakkıyla yapmalısınız. Yoksa yıllarınızı harcadığınız oyunlardan beş kuruş para kazanamaz silinir gidersiniz. Mesela bi *Hellgate London* vardı, hatırlar mısınız? Aklıma geldi öyle.



Yenilik yapacağım diye kasan firmaların başında gelir Flagship. Ama taştan gemi yapmak nasıl bir yeniliktir?



Space Siege: Alıcınızın ayarıyla oynamaya kalkmayın. Evet 2008 yılındayız ve hayır bu bir C64 oyunu değil. Onlar daha güzel gözükürdü.



Demigod: Bunu yapan adam...

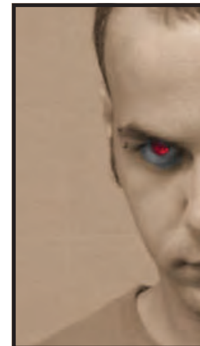


Space Siege bir daha: ...nasıl olur da bunu da yapar?



Too Human: Haa bu adam da "Çok İnsan" dı mi şimdi? Neyse çevirin kolu, kılıcı savurun. Başka bir şey isteseniz de yapamazsınız zaten.

AYIN EZENİ



Erce Güven

Oyunlarla Hulusi Kentmenimsi bir ilişkisi vardır Erce'nin. Gayet babacan bir tavırla alır karşısına oyunu, konuşturur. İşini gücünü, para durumunu, derdini, sevincini anlattırır. Şefkatle sahiplenir. İcabında göğsünü siper eder, savunur. Fakaaat hele bir oyun serserilik etmeyegörsün... O Hulusi Kentmen gibi adam gider, yerine bir Kadir İnanır gelir. Böyle elinin tersiyle duvar arasında nasıl bir etkileşim varsa... O oyun ezilir, büzülür, gözlemlenebilir yaşam belirtileri kaybolur. Öyle bir anda orada olmak istemezsiniz.

ŞCR/Liquid Entertainment

Zaman zaman sipariş usulü oyun yapsa da (Desperate Housewives gibi) Kaliforniyalı Liquid'in fena olmayan bir geçmişi var.

Dragonshard (2005)
D&D evreninin ilk gerçek zamanlı stratejisiydi Dragonshard ve şaşırtıcı detaylarla yüklüydü.

LoTR: War of the Ring (2003)
Yüzüklerin Efendisi oyunu yapmayan firma bulabilecek miyiz yeryüzünde bir on yıl sonra?

Rise of the Argonauts

JASON DA KİMMİŞ, BENİM DERDİM ATHENA'YLA -ERCE GÜVEN

Yılın üçüncü çeyreği denince benim aklıma sonbahar geliyor. Hani şu Eylül, Ekim ve Kasım aylarından oluşan kısım. Hani oyun kuraklığından çıkıp "Ne oynasam yaw" tadında masaüstümüzde duran onlarca (yuh!) baba oyuna bakakaldığımız dönem ama benim için başka bir anlamı daha vardı bu yıl üçüncü çeyreğin. Beklediğim diğer A sınıfı oyunlarla birlikte Yunan mitolojisinin en büyük tanrılarına layık şekilde bilgisayarımı hazırlamıştım. Ama ne yazık ki ufak çapta bir "neye niyet neye kısmet" durumuyla karşı karşıyayım. Madem uzun zamandır takip ettiğim bu oyunun incelemesi bir başka bahara (şaka şaka, kışa) kaldı, o zaman güzel bir ön inceleme yapayım da ağzımızın tadı gelsin değil mi?

AKSİYONUN ITIRLI TADI

Oyunu takip etmeye başladığımız ilk günlerden beri onun için hep aksiyon-RYO tanımını kullanıyoruz. Ama son gelişmeler gösteriyor ki Rise of the Argonauts yola "3 kez aksiyon 1 kez RYO" formatında devam ediyor. Bu kötü bir şey mi derseniz, değil tabii ki. Hele ki aksiyon oyunu olarak piyasaya çıkıp hiçbir şeye benzemeyen oyunlardan 30 dakika içinde baydığımız, *Too Human*, *Space Siege* gibi aksiyon-RYO adını yerle bir eden tuhaf şeylerle karşılaştığımız günlerde Rise of the Argonauts yüreğimizdeki boşluğu doldurabilecek yegane oyun olacak. Olmalı.

JASON! TOPLA TAKIMI GEL HEMEN

Oyunda kontrol ettiğimiz karakterin adı Jason. Yunan kralı olan Jason, herkesin imrenerek seyrettiği bir hayatı sadece saniyeler içinde kaybetmiş bir kahraman. Canından çok sevdiği nişanlısı Alcmene düğün gününde alçak bir suikaste kurban gidince Jason değer verdiği her şeyden vazgeçip suikastçinin peşine düşüyor.

Oyunun ilk bölümlerinde işte bu suikastçinin peşinden gidiyor ve sonunda onu hak ettiği üzere eşek cennetine postalıyoruz. Ama aşağılık bir caninin ölümü sevgili Alcmene'i geri getirmeye ne yazık ki yetmiyor. İşte tam bu anda, ölüleri hayata döndürdüğüne inanılan "Golden Fleece"in peşinde, muhteşem Yunan mitolojisinin ürünü olan kahramanlar ve tanrılarla dolu bir maceraya atılıyoruz.

Şanslıyız ki bu zorlu macerada yanımızda birbirinden güçlü arkadaşlarımız var. Gücüyle boy ölçüşülemeyen Herkül'den güzeller güzeli Atalanta'ya, ölümsüz Achilles'den Satir Pan'a kadar birçok mitolojik karakter dev gemimiz Argo'da bizimle seyahat edecek. Adı geçmişken Argo'nun sadece bu imkânsız görev için tasarlanmış devasa bir gemi olduğunu, oyundaki temel operasyonları bu gemide gerçekleştireceğimizi söyleyelim. Burada tanrılara yakarabilecek ve size özel güçler bahşetmelerini isteyebileceksiniz. Ayrıca görevlere çıkmadan önce yollara birlikte düşeceğimiz arkadaşımızı da gemiden seçiyor olacağız.

ADALARDAN ADA BEĞEN

Tabii kendimize kocaman bir gemi yaptırdığımıza göre Golden Fleece'in peşinde o ada senin bu krallık benim dolaşacağız. Her yeni bölgeye geldiğimizde kesinlikle "yeni" bir yere geldiğimizi anlayacağız. Birçok benzer oyunda olduğu

1- Laynn! Yine bozdunuz kafamı patlattırdınız ortalığı!

2- Arena dövüşlerinde hem gücünüzü ispatlayacak hem de tanrılarınıza yakınlaşma fırsatı bulacaksınız

3- Jason, Herkül ve Pan... Bundan daha güçlü bir üçlü olamaz (şiirsel yaklaştım)





gibi birbirinin kopyası alanlarda gibi hissetmeyeceğiz kendimizi. Çevrenin dokusu başta olmak üzere her bir krallığın ahalisi, içinde yer alan düşmanlar, karşılaşacağımız karakterler oldukça farklı olacak.

Örneğin oyunun başında gideceğimiz Myceane adasının halkı sevgili Alcmene'in ölümünden Jason'ı sorumlu tutuyor ve bu yüzden bizi gördükleri her yerde üstümüze salya sümük akıtmaktan büyük keyif duyuyorlar (ağlamaktan bahsetmiyorum, daha pis şeyler yapıyorlar). Tabii mekânın halkı böyle davranırken düşmanlarımız kasabanın ortasında bile bize posta koyacak cesareti sergileyebiliyor. Yaşam merkezlerinin göbeğinde karşılaştığınız her kötü adamla dövüşmek zorunda olmadığınızı da işte böyle anlarda anlıyorsunuz. Hem de sadece bunu anlamakla kalmıyor "insanlar konuşa konuşa" atasözünün ne denli doğru olduğunu da bir kez daha tecrübe etme şansına sahip oluyorsunuz.

DÖRTYOL AĞZI

Daha kavgaya gürültüye bulaşmadınız ama işte karşınızda RotA'nın RYO öğelerinden biri. Karşınıza çıkan düşmanlarla konuşurken genellikle dört farklı cevaptan birini seçmeniz gerekiyor. Oyuncuları sürekli olarak bir karar verme durumuyla başbaşa bırakan bu sistem karşınızdakiyle olduğu kadar tanrılarla ilişkinizi de belirliyor. Dört farklı tanrıya hizmet eden bu cevaplardan savaş tanrısı Ares'in yolunu seçerseniz son derece saldırgan bir tavır takınıyorsunuz. Hilekârlığıyla ün salmış Hermes'in yolu size düşmanlarınızı üçkâğıda getirme şansı verirken, bilgelik tanrısı Athena'nın yolundan gittiğinizde düşmanlarınızla uzlaşmanız mümkün oluyor. Tabii her zaman güneş tanrısı



Apollo'nun yolunu izleyerek sempatik görünmeye çalışmanız da olası.

Tabii bu tanrılara yakınlaşmanız sadece konuşarak olmuyor. Jason'ın karakteri yakınlık duyduğu tanrıya yaptığı hizmetlere göre şekilleniyor. Örneğin bir seri görev yaptınız ve bu görevleri tamamladıktan sonra Ares'in tapınağına gidip tüm başarılarınızı ona adadınız. İşte artık ona çok daha yakınsınız. Artık karakterinizin gelişimi Ares'in demir pençesi içinde gerçekleşecek ama hayatta her şey karşılıklı. Siz kendinizi ona adamışken Ares de boş durmayacak ve size gelişim puanları kazandıracak. Bu puanlar sayesinde karakterinize özel yetenekler kazandırabileceksiniz. Hatta uzun süre tek bir tanrıya hizmet ederseniz o tanrıya ait en üst seviye yeteneklere ulaşacak ve son derece güçlü olacaksınız.

HIZLI OLAN KAZANIR

Dedik ya Rise of the Argonauts 3x aksiyon formülünü seviyor diye. İşte bu yüzden sizi mikro işlerle uğraştırmaya hiç niyeti yok Liquid Entertainment'in. Tamam, oyunun RYO tarafı da sağlam ama RYO oynayacağız diye topladığınız yeni eşyaları düzenlemek için aksiyona ara vermeniz, düşmanlarınızla çarpışmak yerine silahları, zırhları birbirleriyle karşılaştırmak için zaman harcamanız gerekmiyor. Sakın yanlış anlamayın, oyun boyunca kullanabileceğimiz birbirinden güçlü silahlar ve dayanıklı zırhlar olacak. Kılıç mı kullansam, balta mı diye kafa yoracağız elbet ama hiç bir zaman bu kafa yorma işi eğlencenin önüne geçmeyecek.

Eğlence deyince Rise of the Argonauts'un çok iddialı olduğu bir konuya değinmezsek tanrılar bizi kovalar. Gerçekçi ve bir o kadar da heyecanlı savaş sisteminden bahsediyorum. Diğer tüm >>

Hercules

Onu tanımayan kaldı mı acaba dünya üzerinde? Tanrılar tanrısı Zeus'un oğlu Hercules dünyanın en güçlü insanı. Antik Yunanistan'ı saran şöhretine karşı her zaman mütevaziliğini korumuş ve doğru yoldan sapmayarak iyinin yanında yer almış bir savaşçı.

Eşinin ölümüyle yıkılan Jason'ın yanında yola çıkarken gözünü bile kırpmadı Hercules. Çünkü sevdiği birini yitirmenin ne demek olduğunu çok iyi biliyordu. Diğer tüm Argonaut'lar içerisinde Jason'a en yakın kişi olan Hercules eşinin intikamını alma yolunda Jason'ın hiçbir kararını sorgulamadı.

Yola çıkarken yanına hiçbir silah almamış olması arkadaşlarını şaşırtsa da, aslında ihtiyacı olan tek şeyi yanında getirmişti Hercules; elleri. Böylesine güçlü bir adam başka silahı ne yapsın? Düşmanlarının zırhlarını çıplak elleriyle parçalayabilen bu adam, onları tek bir yumruğuyla öldürebilecek güce sahipti.

Jason

Iolcus'un genç kralı Jason oyunumuzun ana karakteri. Her şeyden çok sevdiği nişanlısının hain bir suikaste kurban gitmesinin ardından intikam yemini etmiş bir savaşçı. Ataları gibi son derece yetenekli bir savaşçı. Yıllar boyunca aldığı eğitim sayesinde düşmanlarıyla girdiği göğüs göğüse mücadelerden her zaman canlı olarak çıkmayı başardı.

Tabii sadece kılıç, balta, mızrak ya da diğer ölümcül aletleri kullanmaktaki olağanüstü yeteneği değildi Jason'ı bunca savaştan tek parça çıkaran. Efsanevi kalkanı Aspis'in de azımsanamaz yardımları olmuştu bu savaşlarda. Kendi başına bir silah olan Aspis düşmanların saldırılarını karşılamanın yanında onların bedenlerini tek bir çarpışta ezecek güce sahip bir yoldaş Jason için.



Abi bu pusulayı kullanmayı bilen var mı?

ACHILLES

Myceane'in ünlü savaşçısı Achilles'in katıldığı savaşların, dünya üzerinden kaç düşman sildiğinin hesabını tutabilen yoktu. Onu tanıyan insanların emin olduğu tek bir şey varsa o da Achilles'in yenilmez olduğuydu. O kadar çok düşmanı çaba bile sarf etmeden alt etmeyi başarmıştı ki artık kendisine meydan okuyabilen birileriyle bile karşılaşamıyordu.

Para, kadın, şan, şöhret… Rüya kadar güzel görünen hayatı aslında Achilles için bir hapishaneden farksızdı (mitolojik zamanların rock yıldızıydı o). Uğruna mücadele edebileceği bir amaç istiyordu ve Jason da bunu ona sundu. Argonauts'a katılan Achilles'in yegâne amacı dünya üzerindeki herkese tek bir şeyi kanıtlamaktı: Ondan daha iyisi yoktu. Her iki ucunda da birbirinden keskin iki kılıç bulunan mızrağıyla savaş alanlarını birbirine katıyordu Achilles. Jason'la birlikte çıktıkları bu yolculukta rakip tanımayacak ve gücünü tüm dünyaya gösterirken Jason'ın da intikamını almasına yardımcı olacaktı.


Oyunun görselleri etkileyici ama amcanın kılıcı daha etkileyici




1- Resimaltı yazılacak Resimaltı yazılacak Resimaltı yazılacak Resimaltı yazılacak

2- Efsanevi Tartarus böyle bir yer işte.

>> RYO'lardan hatırladığınız saldırı savunma zarlarını, sağlık puanlarını falan unutun. Düşünün bir kere; çam yarması gibi bir adamsınız ama elemanın teki gelip kılıcını boğazınıza doğru savuruyor. Bünyeniz ne denli kuvvetli olursa olsun boğaza giren kılıçtan sağ kurtulabileceğinizi sanmıyorum.

Liquid de benim gibi düşünüyor olacak ki "Lethality" ismini verdikleri bir sistemi oyuna entegre etmişler. Yani karşınızdaki düşmanın zırhının kalınlığına aldırış etmeden açıkta kalan yerlerine yapacağınız saldırılar rakiplerinizden çabucak ve son derece kanlı bir şekilde kurtulmanızı sağlayacak. Yani kanlı derken cidden kanlı demek istiyorum. Savaş sırasında düşmanınızın direncine göre hiçbir duraksama olmadan silah değiştirebileceğinizi de düşündüğünüzde, keskin baltanızla önünüzdeki düşmanın kafasını uçurduktan sonra uzakta duran bir diğer düşmanınıza fırlattığınız mızrağın adamın kalbini parçaladığını görebileceksiniz. Bu arada bu kısmı gaz vermek için abartmıyorum çünkü Rise of the Argonauts'un en önemli özelliklerinden biri de silahların yarattığı etkilerin gerçek zamanlı olarak görülebilmesi.

FINISH HIM!

Ne yazık ki bu kadar gaza geldikten sonra *Mortal Kombat*vari ölümcül vuruşlar yapmayı bir süre daha beklememiz gerekiyor. Aslına bakarsanız tam anlamıyla cilalanmış ve pürüzleri giderilmiş bir oyun için fazladan birkaç ay daha tırnaklarımızı kemirebiliriz gibi geliyor (ya da en azından ben kemiririm). Rise of the Argonauts piyasaya çıktığında Aksiyon-RYO türünün mihenk taşlarından biri olabilecek potansiyele sahip. Bu potansiyelini iyi kullanıp kullanamayacağını birkaç ay sonra göreceğiz ama içimden bir ses Jason ve arkadaşlarının (özellikle Athena) bizleri hayal kırıklığına uğratmayacağını söylüyor.

KISACA

Tür: Aksiyon - RYO
Yayıncı: Codemasters
Platform: PC, 360, PS3
Çıkış tarihi: 2009 başı
Web Sitesi: www.codemasters.com/argonauts/

Atalanta



Saria'nın vahşi ormanlarında yetim bir kız olarak büyüyen Atalanta, daha çocukluk yaşlarında hayatta kalmak için gereken her şeyi öğrenmişti. Hayatı için yalvarmak yerine öldürmeyi tercih eden bir kadındı o. Yıllar sonra ormanın efendisi Satry'lerin bile çekindiği bir efsane haline gelmişti Atalanta.

Günün birinde kendi adasına yerleşen Centaur'ların varlığından haberdar oldu. Onlarla tanıştı ve saygılarını kazanarak kabilenin önemli bir üyesi haline geldi. Gün gelip Jason karşısına çıkınca eline geçen fırsatı değerlendirdi ve doğup büyüdüğü adanın dışında varolan hayatı tanımak için yola çıktı.

Çelik gibi yayıyla tanınan Atalanta, sadece oklarının isabetli atışlarıyla değil, hızı ve çevikliğiyle de ekibe büyük güç katıyordu. Atalanta, düşmanlarını teker teker ağaçlara çivilemekten üzerlerine ok yağdırmaya kadar birçok ölümcül saldırı gerçekleştirebiliyordu. Ölmeden önce babasının öğrettiği formülleri kullanarak, zaten son derece ölümcül olan oklarına çeşitli zehirler sürebiliyor ve düşmanlarına hayatta kalma şansını bırakmıyordu.

Pan

800 yılı aşkın ömrü boyunca sürekli gezen, gören ve öğrenen Pan birçok maceracıya yol gösteren bir rehberdi aynı zamanda. Heyecan ya da şöhret arayan bu maceracılara akıl vermek Pan için hayatın çok önemli bir parçasıydı.

Ancak bir gün karşısına her zamankilerden çok daha farklı bir grup çıktı. Jason ve arkadaşları ondan yardım istediklerinde kendisi de bu maceraya katılmak için büyük bir istek duyduğunu fark etti. Jason biricik eşi Alceme ile yeniden bir araya gelmeden Pan kendini huzurlu hissedemeyecekti.

Grubun neredeyse tümü göğüs göğüse çarpışmalardan hoşlanırken Pan değişik bir yöntemi benimsiyordu. Apollo'nun takdisini alan Pan, gökyüzünden indirdiği ışınlarla düşmanlarının bedenlerini kömüre çevirebiliyor ya da yaralı arkadaşlarını iyileştirebiliyordu.





Seçeceğiniz diyaloglar sayesinde 4 tanrıdan birine yakınlaşacaksınız.



OYUNGEZER

BİR YAŞINDA

"*Üç ay*" demiştik başlarken, "*üç ayda bu iş olmuyorsa pılıyı pırtıyı toplayıp evlerimize dağılacağız.*" Şimdi bir yıl önceki hallerimizin kulağına doğru eğilip "*Saf mısınız kardeşim? Nereye gidiyormuşsunuz üç ay sonra?*" diye bir gerçeği bağırmak geliyor içimden. Üç dört ay bir şey mi, şimdi bile Oyungezer'in "*iş*" kısmı olmuş değil ama bakıyorum da, hiçbir yere gittiğimiz yok. Gidemeyiz de zaten çünkü evimiz burası.

Bir yıl önce yine böyle olmuştu. Oyungezer için bir ilk sayı yazısı yazmam gerekiyordu, döndüm durdum bilgisayarın başında, onlarca şarkı dinledim, eski dergileri karıştırdım, fotoğraflara baktım, sevdiğim yazıları tekrar okudum, arada gelip baktım Word boş hâlâ, olsun, dolaşmaya devam ettim… Eh, bu kez tecrübeliyim, ne kadar oyalanırsam oyalanayım aradığım sözcükleri bulamayacağıma eminim. İçimden geldiği gibi, parmaklarımı kendi hallerine bırakarak yazacağım ne yazacaksam. Arada kafa göz yararsam, salya sümük hüzün yaparsam, harfleri birbirine karıştırıp öylece bırakırsam affedin, daha iyisi boşverin. Bunların hepsi geride kalan bir yıla dahil, o yüzden anlatılacaklar, hangi sözcüklerle olduğu hiç mühim değil.

Oyungezer'i nasıl, hangi şartlarda kurduğumuzu daha önce çok anlattık, bizim anlattıklarımızı kaçırdıysanız bile internette bir yerlerde bu hikâyeler hâlâ dolaşıyor, bulabilirsiniz. O yüzden bu kez, proje aşamasını değil dergiyi kanlı canlı olarak gün ışığında ilk gördüğümüz sabahtan sonrasını konuşacağız. Bazen can yakan, bazen kahkahalar attıran, zaman zaman tuhaflaşan, umutsuzluğa düşüren, gurur yaşatan, yoran, dinlendiren ama sonuç olarak her ayın sonunda bir dergiye dönüşen ve tekrar başlayan 12 aylık bir hikâye bu…

GORDON, ALYX VE OYUNGEZER

1 Kasım 2007 sabahı bazı gazete bayileri bilmem kaç yıllık meslek yaşamlarında daha önce karşılaşmadıkları bir şeylere tanık oldular. Sabahın köründe, ayaz altında, kilitli kepengin önünde durmuş, dükkânın açılmasını bekleyen bir okur tipi ilk o sabah ortaya çıktı. "Oyungezer geldi mi?" diye sorup satıcının standart olarak raftan alıp uzattığı dergiyi aldıktan sonra "4 tane daha verir misiniz?" diyen okur türü de yeniydi. "Uyurgezer mi yeğenim? Yok gelmedi öyle bir dergi" cevabından mutlu olmayıp açılmamış balyalar arasından Oyungezer'i bulup çıkaran gayretli okurlar türemişti. Daha afyonu patlamamış bayici amcaya heyecanla "bu dergiyi vitrinde en öne koy abi" diye anlatanlar, 30 kişilik bir okul grubu halinde Beşiktaş'ın en büyük kitapçısına giden ve bulduklari tüm Oyungezer'leri toplayanlar, rafta arkalara itilmiş ne idüğü belirsiz bir dergiyi (Oyungezer, ehe) çaktırmadan önlere çekenler… 1 Kasım 2007 sabahı bazı bayiler "iş aldık başımıza, iyi mi" diye düşünmeye başladı. Çünkü hem yaman, hem manyak birkaç müşterileri olmuştu.

İlk sayıyı hangi ruh haliyle hazırladığımızı anlatmama imkân yok çünkü her şey normalin bir on katı hızla değişiyordu. 1 Eylül günü eski dergimizden ayrılmış, hazırlıklar yüzünden Ekim sayısını pas geçmek durumunda kalmıştık. Par-

İyi ki doğdun OYUNGEZER! Birinci yılınız kutlu olsun!

İyi ki doğdunuz çocuklarım. Sizinle, derginizle, OGZ ailesiyle gurur duyuyorum. 60 yaşında, bir dergiye bu kadar bağımlı olabileceğimi düşünemezdim. Önce çocuklarım yazıyor diye başladım okumaya. Çünkü daha önceki dergilerde yazdıklarınızı da beğenirdim. Ama OGZ'de yazdıklarınız beni bağımlı kıldı.

Bigisayarı sadece Solitaire, Okey, Hoyle Game oynamak için kullanan ben OGZ'ye niye bu kadar bağımlıyım? Benim için hayal olan bilgisayar oyunları dünyasına birazcık da olsa beni kattığınız için... Bu sizin sayenizde, OGZ sayesinde ve tüm yazarları sayesinde... Sinan, Mehmet, Jesuskane ve diğerleri... Yazılarınız birer edebi eser niteliğinde. Zevkle ve gururla okuyorum.

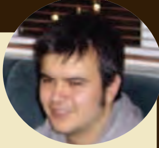
OGZ okurken bazen gülümsüyorum, birbirinize takılmanız, okur mektupları ve yanıtlarınız için... Bazen endişeleniyorum, ofisteki aletlerde kaçak var, kızıyorum niye tamir ettirmiyorlar diye... Bazen merak içinde bekliyorum, hani Tuğbek yurtdışına çıktığında, acaba otobüsü, uçağı kaçırdı mı diye. Bazen bulmaca çözer gibiyim goyunları saydığımda... Bazen heyecanlanıyorum, değişik mekânlarda derginin fotoğraflarını gördüğümde... Ya da oyun yapımcılarıyla yaptığınız röportajları okuduğumda... Seviniyorum adınıza, reklam sayfalarını gördüğümde... Sizi kucaklayıp öpmek, teselli etmek istiyorum uykusuz kaldığınızda, yorulduğunuzda, tatil yapamadığınız zamanlarda. Derginin sayfalarında, satır aralarında bir cümle, bir sözcük arıyorum sizi anlatan, uzun zaman sizden haber alamadığımda... Türkiye adına seviniyorum, gençlerimize kendi çabalarıyla ona kazandırdıkları böyle bir dergi var diye.

İşte bu nedenlerle sıcacık, sevgi, içtenlik, bilgi dolu bu dergiye diğer sıkı oyuncu okurlar kadar bağımlıyım anlayacağınız.

Sevgili oğlum, canım yavrum sana porkatallı irmik tatlısı yapmak isterdim, birinci yılınızda pasta yerine, içine "bir tutam sevgi" koyarak. Ve "kendi bildiği gibi yaşayan bir atı, insandan daha az, daha aşağı yapan nedir, bunu bilmiyorum" diyen sevgili gelinim, canım kızım, bunu ben biliyorum. Senin o kocaman yüreğin ve o kocaman yüreğindeki sevgi ve heyecan.

Sizleri ve OGZ ailesinin tüm fertlerini candan kutluyor, tek tek alınlarından öpüyorum. BİRİNCİ YAŞINIZ KUTLU OLSUN, Tanrı sizleri korusun, okurunuz bol, başarınız daim olsun! Sevgilerimle.
-Nurhan Ölek ***(Tuğbek'in annesinden gelen okur mektubu)***

ALİ



Daha düne kadar yazılarıyla büyüdüğüm insanların yanında çalışmanın, ailenin bir parçası olmanın anlamına kelimeler yetmez. OGZ'ye ilk katıldığım günden itibaren bana bir şirketin veya ofisin değil, bir ailenin üyesi olduğumu hissettiren bu kadro ve siz okurlarımız bana göre bu dergiyi bu kadar eşsiz ve "ruhlu" temel maddesi. Diyeceksiniz yok mu derginin hiç kusuru? Var ulan var! Bir kere Tuğbek soyadımı bilmiyor. 10 aydır çalışmışız beraber, Guitar Hero maceralarına atılmışız, hala bana Sönmez diyorsan ben de sana Dubek derim. Dubek Dubek! Ayrıca aramızda dolandırıcılar olduğundan şüpheleniyorum; Sinan kişisi "telif - para" gibi laflarla banka hesap numaramı almaya çalışıyor. Bu yazıyı okuyorsan iyi bak Sinan! Banka hesap numaramı vermeyeceğim! Hem telif de neymiş, kafanızdan kelime uydurmayın kardeşim.

BERKANT



Aile… Toplumun en küçük parçası, bizim içinse en büyük parçası… Kendiliğinden her zaman yan yana olma sözü vermiş insanlar topluluğu belki de gerçek tanımı. Oyungezer ailesi de tam bu tanıma uyuyor (uyuma OGZ!). En azından benim için böyle. İçinde ağlayabildiğim, maskesiz yer alabildiğim tek aile Oyungezer. Bunu bu hafta çok daha iyi anladım. Bunca zaman kurabiyemi kaybetmek, hayatımda daha önce yaşamadığım bir acıyı yaşattı ve gün geçtikçe daha şiddetli yaşatıyor. Muhtemelen şimdiye kadar gitmiştim tüm tanıdık yerlerden, eğer Serpil, Tuğbek, Kaan, Faruk ve diğerleri olmasaydı… İyi ki varsınız... Doğum günümüz kutlu olsun… Yeminimiz devam ediyor…

DAMLA



Oyungezer benim çocuk halim. Çocukluğumun en büyük mutluluğu annemin elime tutuşturduğu çikolata, çocukken ellerimin arasından kayıp gittiği için arkasından gözyaşı döktüğüm balon, çocukken düştüğümde dizlerimde oluşan yaraların kabuğu, dudağımın kenarında kalan pamuk helva parçası. Oyungezer benim için çocukken duyduğum hislerin tümü. Bütün çocuksu hisler gibi egodan, hırstan, kötülükten uzak; içerlerde bir yerden, en derinden gelen, en saf, en su katılmamış hissim.

ERCE



Derginin ilk günlerinden beri içimde kalan bir şeyi paylaşmak istiyorum. Ben aslında Oyungezer'e zorla girdim! Yahu dergi kuruluyor herkes birbiriyle irtibat halinde falan... Beni ne arayan var ne soran... Dedim "bari ben bir telefon açayım". Aradım Sinan'ı. Adam açmadı resmen telefonunu! Sonrasını hatırlamıyorum. Ben mi tekrar aradım, Sinan mı "aa Erce'yi unuttuk ya!" diye telefon etti bilmiyorum. Bildiğim tek şey o gün bugündür "zorla" da katılmış olsam bu ailenin bir parçası olduğum.



Kekin kreması karıştırılıp labnelerinin dibi sıyrılırken kapıdan dikiz atan şey yoksa bir Goyun mu?



Elinde kavalla 9 çoban gücündedir Volkan, ama birinin hatırlatması gerek: Kaval değil o, mikrofon.



Bir şeylerin fena halde yanlış gittiğini bu kek tabanı formundan anlamalıydık.

maklarımız kaşınıyordu. Yılın en iyi oyunları o günlerde çıkıyordu. Henüz ofiste bir PlayStation 3'ümüz yoktu ve Nariko'yu (*Heavenly Sword*) anca rüyamızda görüyorduk (gerçi PS3 aldıktan sonra da bazılarımız Nariko'lu rüyalar görmeye devam etti) ama *Orange Box* bütün güzelliğiyle elimizdeydi. "I Levye Freemaaan!" diye sevgisini çığırarak *HL2: Episode Two* oynuyordu Sinan, bu arada bir kısmımız *Team Fortress 2*'de Spy olmanın dayanılmaz çekiciliğine kaptırmıştı. Ama portakal kasasından çıkan ve bize bir takla attırıp aklımızla ayaklarımızın yer değiştirmesini sağlayan asıl sürpriz *Portal*'dı. Şizofren bilgisayar GLaDOS'un oyun boyunca yaptıkları yetmezmiş gibi bir de kapanışta söylediği Still Alive şarkısı vardı ki… Kendisi Oyungezer'in resmi marşı oldu. *Portal* sayesinde bir okurumuzun anneannesinin her ay yapıp gönderdiği nefis portakallı keklerdeki ekstra kalorinin suçlu mutluluğunu yaşadık aylarca (anneanneyle röportaj sayfa 38'de), nasıl sevmeyiz biz bu oyunu…

Sonra? Sonrası GLaDOS'un yumuşak, tatlı sesini takip ederek geçti. Kek vaadiyle kandırılmış bir grup masum dergi yazarıydık ve her ay karşımıza küçük küçük işaretler çıkıyordu yolu gösteren. Biz aslında bu işaretleri takip etmekten başka bir şey yapmadık. En başta 11 kişiydik ama yolda katılanlarla giderek büyüdü ekip. Bazıları düzenli, bazıları kafasına estikçe yazan 16 – 17 kişilik öncü birliğin yanına binlerce okur da eklenince… Kime yetecek ki şuncacık kek? İpek'in (Shana) yolluk olarak hazırladığı dibi yanık kurabiyeleri ve Eren'in poğaçalarını sevmeyi, bu gerçeği fark ettiğimizde öğrendik. Derginin birinci yıl partisinde Damla – Tuğbek işbirliğinin sonucu olarak hazırlanan ve bir çeşit doğal felaketi andıran o kekten sonra da zaten bizi motive eden şeyin kek

AYŞEGÜL YEŞİL
(Kuaförümüz)



Neler düşünüyorsun dergi hakkında?

Pek takip ettiğim bir alan değil bilgisayar oyunları. Zaten sizinle de konuşurduk bunu kaş alırken. Yine de her geldiğinizde soruyordum takip ediyordum, "tirajınız kaç, ne kadar sattınız?" diye.

Koca bir sene geçti taşındığımızdan beri, bu süreçte varlığımızı nasıl fark ettin? Neler yaşadın bizimle?

Yönetici şikayet edince varlığınızı fark ettik. Çok sevindik yeni müşteriler geldi diye ama baktık kadro az, koca şirkette 2 bayan var sadece. Çok iyi olmadı bizim için :) Şaka şaka, sadece Serpil ve Damla'yı birebir tanıyorum. İkisi de çok harika insanlar.

MURAT ÖNAL
(Sitemizin güvenlikçisi)



Oyungezer hakkında neler düşünüyorsunuz?
Efendim ben derginize bir baktım. Ben dergide biraz daha dokunacak, politik içerik olmasını istiyorum. Şairler olsun, yazarlar olsun, Neruda olsun. Kültüre daha çok elverişli olsun. Ben burada alır okurum o zaman vaktim oldukça. Ama sabah gelip akşam gidiyorlar, ne yaptıklarını, nasıl dergiler çıkardıklarını bilmiyorum yukarıda. Dergiyi bir görelim, çıksın bir önümüze gelsin, amacını, neye hizmet ettiğini bir görelim.

Bizim hakkımızda neler düşünüyorsunuz?
Ben kişiler hakkında konuşmayı pek doğru bulmuyorum. Sıcakkanlı insanlarsınız, diyalog kurmayı seviyorsunuz ama çok detaylı tanımıyorum sizi.

En çok kim garaj kapısının kumandasını unutup da size açtırıyor?
Onlar açtırmıyor da ben açıyorum. Şaka yapıyorum "kültür adamları geldi" diye. Şaka mahiyetinde kapıyı açıyorum.

En güzel kim araba park ediyor peki?
En güzel bizim uzun saçlı park ediyor, ama öteki uzun boylu olan araba park etmeyi pek bilmiyor. Bak sonra gelip bana sataşırsa sorumlu sensin, baskı altında verdim ifadeyi derim :)

olamayacağına karar verdik. Hayır, biz bu dergiyi içinden alüminyum folyo parçacıkları çıkan (tarifteki çikolata parçacıklarının yerine alüminyum folyo koymak kimin fikriydi?) bir "şey" için yapıyor olamazdık. Tabii ayıp olmasın diye onu da yedik. Hatta o kadar kibarız ki koca pasta tepsisinin boşalması beş dakika falan sürdü.

MATBAA, KÂĞIT VE OYUNGEZER

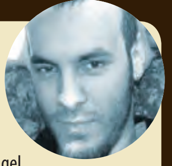
Bir derginin çıkması için önce iyi fikirlere ihtiyaç var, sonra onu hayata geçirecek kadar donanımlı insanlara, yaptığı işi seven insanlara. Ama gariptir, bizce olmazsa olmaz derecede önemli bu koşulları sağlamadan da Türkiye'de dergiler çıkabiliyor, hayatlarına devam edebiliyor. Ama bir şey var ki o olmadan dergi mergi çıkartamıyorsunuz: Kâğıt! Oyungezer'in ilk büyük krizi işte bu yüzden yaşandı. Dördüncü sayının bitmesi için gün sayarken dergide kullandığımız kâğıdın piyasada tükendiğini ve yenisinin de gelmeyeceğini öğrendik. E, biz bu dergiyi neye basacaktık? Kağıt meselesi iki günde karar verilecek bir şey değildi ki… Hele bizim gibi "aaa, ne kadar büyükmüş bu makinalar, bu dönen şeyleerr" şeklinde daha matbaanın icadına şaşırma aşamasındaki acemiler için bu kötü sürprize verilecek en anlamlı tepki apışıp kalmaktı. Biz de öyle yaptık. Sonrasını çok hatırlamıyorum. Şansımız yaver gitti de gökten top top kâğıt mı düştü yoksa Sinan trene binip Litvanya'ya kâğıt aramaya mı gitti bilmiyorum


Ali soyadının Sezgin değil Sönmez olduğu gerçeğini öğrendiğinden beri böyle somurtuyor. Evet, partide bile.




Şu sahnede ne oynandığını ve niye herkesin Tuğbek'ten uzak durmaya çalıştığını pek anımsamıyoruz.

ESER



Gece saat 3. "Dıt dıt" mesaj sesi. "Bu saatte kim ki bu?" diye düşünüyorum haliyle. Dergiden geliyor mesaj, "e hadi neredesin, atla gel buraya". Sonrasında bir saat boyunca süren benim mırın kırın, Damla'nın ısrar ve kandırma çabaları. Saçından sürükleyip getiririz tehditleri. Saçım yok ki deyince karşı atak olarak "e peruk veririz" teklifi *(abi zaten o peruğu takmayan bi sen kaldın o gece :) - Berkant)*. Kedi, battaniye, kahve, tiramisu, film ve Little Big Planet ile ikna çalışmaları. Sonuç ne mi oldu? Gecenin o saatinde üşengeçliğim (ve yol bilmezliğim) galip geldi :) Ama en kısa zamanda uğrayıp o vaatlerden bazılarını koparmaya çalışacağım, orası ayrı.

GÖKTUĞ



Müdürlerim Sinan, Tuğbek ve Serpil'in diğer dergiden ayrıldıkları haberini aldığımda çikolatalı puding yemekteydim. Bir anda koltuğumda şöyle bir sallanıp "vay anasını" dedim ve olayı daha derinden incelemeye başladım. Merak ve heyecanım o kadar fazlaydı ki elimdeki pudingin kabını kaşığımla sıyırmadım bile... Haberin ertesi günü ise sevgiyi yüreğinde bizlere bir menekşe tarlası gibi sunan Sinan'a bir mail atarak "abi siz nereye, ben oraya," dedim. Profesyonelliği ve de amatör ruhu aynı anda yaşayabilen tek dergi olan Oyungezer'in kadrosunda olmaktan onur duyuyorum. Türkiye'nin tartışmasız en deneyimli kadrosunu bünyesinde bulunduran Oyungezer'nin birinci yaşını Amerikan topraklarından ben de kutlamaktayım ve puding yemeye devam etmekteyim. Nice senelere!

İPEK



1 sene, ya da benim durumumda yaklaşık 1 sene, sadece dile kolaymış aslında. Beklenmedik çok şey yaşanıp görülebiliyormuş. 1 yaş mumunu yeni üfleyen Oyungezer'imiz mesela. Piyasaya çıktığında dergiden bahseden bir arkadaşımla konuşurken hakkında çok az şey bildiğim bu ailenin hayatımda bugünkü gibi bir yer tutabileceği o sırada aklımın ucundan geçemezdi. Hatta bana "Bir başvurmayı düşünsene mesela" diyen arkadaşıma cevabım "Tabii, onlar da beni bekliyordu, ahaha" gibi birşey olmuştu. Aradan kaç ay(cık) geçti, şimdi kapıdan içeri girip "Ben geldiiiim" diyebilmek ne güzelmiş meğer :) Bu aile hayatımda olduğu ve bir parçası gibi hissedebildiğim için çok mutluyum.

KAAN



Serpil 500 karakterlik bir yazı istedi Oyungezer'le ilgili. Koca bir senedir kendimi Oyungezer olarak hissederken ve o bir seneden çok daha öncesinden bu yana olduğumuz şeyi nasıl anlatabilirim ki 500 karakterle? Kendimi sevdiğimden çok daha fazla sevdiğim insanlarla beraber olduğumda, beraber çalışıp beraber dinlendiğimde, en önemlisi beraber nefes alıp nefes verdiğimde bana/bize verilen isim Oyungezer. Evimden çıkıp geldiğim ikinci evim değil, ikinci evime gitmek için arada bir çıktığım evim aslında. Çok duygusal oldu biliyorum ama ben kendimi-kendimizi, yani Oyungezer'i seviyorum.



MEHMET

Daha önce hiçbir şeye bu kadar doğru bir isim verilmemişti belki de... Oyungezer, bu ekibin yaptığı önceki işlerden ne kadar farklı olduğunu kendi ismiyle gösteriyor. Elinizde tuttuğunuz bu derginin ismi, bir seçim. Bu derginin karakterini, sesini, kokusunu, tadını gösteren bir seçim. Oyungezer'i elime aldığımda, sayfalarını çevirdiğimde, sayfalarına dokunduğumda, kokusunu içime çektiğimde, dergiyi aldığım ilk gün dünyaca ünlü profesörümün "milliyetçilik ve emperyalizm" dersinde hayran hayran bakarken yaptığımız işe, ismini tekrar ederken kendi kendime, birinci yılımızı kutlarken bir webcam eşliğinde, bunu düşünüyorum. Oyungezer, çok Oyungezer, iyi ki Oyungezer.



MERT

Diyarbakır'da otel odasındaydım. Saat akşamın onuydu ve uçaktan yeni inmiştim. Ertesi gün çok önemli bir sunumum vardı ve ben yatağımın üzerinde bağdaş kurmuş, dizüstü bilgisayarım kucağımda, harıl harıl bir şeyler yazıyordum. Yazımın bir an önce bitmesi, ertesi güne yetişmesi lazımdı. Son noktayı koyup yazıları gönderilmek üzere "OGZ" klasörüme kaydettiğimde saat gecenin biriydi. O ertesi günkü "çok" önemli dediğim ama belli ki "en" önemli olmayan sunumuma hazırlanmaya başlamıştım. Peki sunum ne mi oldu? Orasını ne siz sorun ne ben söyleyeyim. Zaten sunumdan "daha" önemli ve "en" önemli olan da burada, hep beraber olabilmek değil miydi?



OLGAY

Dergide Ayşegül hanımın feryatları yankılandığında ordaydım. Kadıncağız "Dört çocuğum Call of Duty 4'de frag oldu" diye haykırıyordu. Bir yandan da çocuklarının sayısı her saniye artıyordu. Kaç çocuğu vardı hesaplayamamıştık, kafamız karışmıştı. Sonra arkası geldi, Ayşegül hanım haykırdı biz dinledik. Derginin editörleri o gece neden ofiste toplanmıştı? Serpil neden köşeye kıvrılmış "Güldürmeyin artık karnım ağrıyor!" diye bağırıyordu? Kaan neden "Sinirlerim bozuldu valla" diye ekliyordu? O gece dergiye bir kabus gibi çöken Ayşegül hanımı ben yaratmıştım, o benim var olmaması gereken alt kişiliklerimden biriydi ve dünyanın ondan kurtarılması gerekiyordu... İşte Marvel'in yeni kahramanı Olgay böyle ortaya çıktı efendim...



VOLKAN

Hani olur ya bazen, çok güzel bir rüyadan birden uyanırız; hani olur ya bazen, "benim" dediklerimizi paylaşır oluruz; hani olur ya bazen, kelimelerin ve ışığın söndüğü yerde durmak zorunda kalırız; hani olur ya bazen, şarkı biter aniden... İşte bazen de böyle şeyler olmaz hayatta. Kararlılık başarı getirir. Arkasında da ona inananları. Binleri, onbinleri... Çeyrek yüzyıllık hayatımda (böyle deyince çok gözüküyor da :) Oyungezerimiz de işte bu "bazen"lerimden biri ve pastasında 1 mum var ama çok sağlam, kolayca yıkılmayacak bir mum. Ben de Kasımda doğdum, o yüzden mumdaki aleve iki kez üflüyor, "iyi ki doğdun huleyn!" diyorum kendilerine *(sen de iyi ki doğdun Volkan -Oyungezer)*.

HÜSEYİN SELEN

(Apartman Görevlimiz)



Oyungezer hakkında ne düşünüyorsun?
Gayet iyi, çocuklarım çok severek okuyor. İyi çalışıyorsunuz.

Bizim hakkımızda neler düşünüyorsun? Nasıl apartman sakinleriyiz?
Sizin hakkınızda gayet iyi düşünüyorum, çok iyi çalışmalarınız var. Daha ileride daha iyi şeyler yapacağınıza eminim. İlk taşındığınızda, daha tanışmadığımız için "acaba kim bunlar, neler yapıyorlar" diye düşündük tabii. Ama sonunda gayet iyi oldu, iyi şeyler yaptığınıza inanıyorum.

ama "kâğıt olmadan derginizi basmam" diyen inatçı matbaamız (kapris işte) sonunda yola geldi. Kâğıt meselesi sonradan da dert oldu başımıza ama hiçbiri ilki kadar kâbus değildi. Derginin çıkış tarihini geciktiren diğer etkenler arasına katılan bir problem olarak onu da bağrımıza bastık (seviyoruz kâğıtsız kalmayı).

Geç çıkmak demişken… Bizim dergicek vaktinde çıkma anlayışımızı belirleyen şeyin ayın 1'i değil, "bittiğinde" olması herhalde artık çoğunuzun kanıksadığı bir şey. "Okura duyduğumuz saygı sebebiyle her ay 25'inde, olmadı 27'sinde piyasadayız" geyiği yapıp kör gözüne parmak hatalarla dolu bir dergi çıkartmak da bir yöntem tabii, hem de rekabet açısından ciddi avantaj sağlayan bir yöntem. Peki bu Oyungezer tayfasının kafası hiç mi çalışmıyor da bile bile para kaybetmeyi göze alıyor, ayın 25'inde değil de 1'inde, 2'sinde, bazen de 6'sında çıkıyor, okurunu ciddiye almadığı için mi bunlar? Hayır, "yetiştiği kadarıyla" dergi yapmak bize bir şey ifade etmiyor, zevk vermiyor, tatmin edici gelmiyor. Her sayfanın gerçek olmasını istiyoruz, okunması keyifli şeyler yazsın istiyoruz bu dergide. Ve itiraf etmek gerekiyor ki bir dergi başka türlü nasıl yapılır bilmiyoruz.

Oyungezer hiçbir zaman tıkır tıkır işleyen bir saat olmadı. Bu yüzden gecikeceğini bile bile ayın 25'inde sayfa planını altüst etmemize sesini çıkartmıyor, en geç gelen yazıyı bile gerekiyorsa baştan yazmamıza itiraz etmiyor. Tek sayfa için fazladan bir gün kaybetmekten korkmuyor dergi. Bu yüzden geç çıkma konusunda bir sürü anısı var. Ama iki tanesinin yeri apayrı... Bu anılardan birinde, yıllardır beklediğimiz *GTA IV* ayın 26'sında PS3'ümüzle buluşarak hayatımızı karartıyor. Oyunu inceleme işini bir sonraki aya bırakmamız söz konusu bile olamaz tabii ki. Tuğbek'i kapatıyoruz odaya, biz derginin geri kalanını bitirirken o Liberty City'yi didik didik ediyor. Ayın 29'unda dergi bitmiş ama hâlâ 8 sayfası boş. Tuğbek o sayfaları doldururken biz PS3'ün karşısındayız... Ayın 3'ünde dergi İstanbul'daki bayilere çıkana kadar da orada kalıyoruz.

İkinci vakamızda planlarımızı bir ay önceden yapmışız: "Temmuz sayısını ayın 3'ünden önce çıkartmak yok bak ha, ona göre" gibi bir şey... Çünkü Haziran sonunda Blizzard'ın yıllık buluşması World Wide Invitational var ve oralardan burnumuza çok keskin kokular geliyor. 28 Haziran sabahı olacaklara bağlıyoruz yeni sayının kaderini. Beklediğimiz haber çıkmazsa dergi planında açtığımız sayfaları "Allah'ım n'ettik biz" diye ağlaşan fotoğraflarımızla doldurabiliriz. Neyse ki öyle olmuyor ve tam da umduğumuz gibi Diablo III açıklanıyor. Bitmiş iki sayfamızı bir sonraki aya erteleyip bu büyük habere daha çok yer açacak kadar da heyecanlıyız artık. Bu kez hepimizin gözü Sinan'da, yazsın diye bekliyoruz. Bekliyoruz... Geç çıkıyoruz ama dünya üzerinde *Diablo III* haberini veren ilk dergiyiz, acayip mutluyuz.

KORKUNÇ GERÇEK

Oyungezer ortamının en çekilmez yanı nedir biliyor musun sevgili okur? Kadroyu birbirine düşüren, icabında Erden'le (grafik işlerinin Yoda'sı) birkaç gün küs kalmamıza neden olan, bazen bazılarımıza "ben eve gidiyorum, ne haliniz varsa

MELEK HANIM

(Kek Tedarikçimiz)



Dergi nasıl?
Yemek yok bunun içinde? Keki beğendiğiniz için teşekkür ederim. İstiyorsanız yapayım.

Soruları cevaplasaydınız?
Yani kek yaparım, kek isteyin konuşma istemeyin...

O zaman siz bize iyi kekin sırrını verin?
Şekerle yumurtayı iyi çırpacaksın. Beş dakika çırpacaksın kabarması için. Bir defasında kabartma tozu katmayı unuttum ama iyi çırptığım için yine oldu. Bazen unutuyorum, sonradan katıyorum. Millet diyor ki "biz kapağını açamıyoruz, sen korkmadan içine karıştırıyorsun, oluyor". Demek ki olmayı canı istiyor, oluyor.
(Anneanne röportajı için Uğur'a teşekkürler)

Can'la Emre Tuğbek'le Damla'nın "deneysel pastası deneyini" denemek konusunda kararsız kaldılar...



...Lakin görüntünün yanıltıcı olabildiği derhal ispatlandı ve 5 dakika içinde 1 metrekare pasta tüketildi!







Bu fotoğrafta Mehmet ve Yiğitcan da var ama siz göremiyorsunuz. Doğumgünü partisine webcam'le katılan gurbetçi yazarlarımız , resimdeki herkesten daha uzun yaşayacak. Çünkü o pastadan yemediler.

görün" dedirten, bazen derginin mail grubunda parlamaya hazır bir kıvılcım gibi o yazardan bu yazara sıçrayan, ortalığı geren bir meşum soru sorulur her ay buralarda… "Kapak ne olacak?"

Kapak olacak oyuna karar vermek işin sadece ilk kısmı. Sonra daha kanlı geçen "hangi görseli kullanalım" muharebeleri başlar. Bu bittiğinde mücadeleye devam edebileceklerin sayısı iyice azalmıştır ve görselin ne şekilde kullanılacağının, kapağa yazılacakların, sırttaki cümlenin, aman işte "bir de bant atalım mı", "çerçeveyi kaldıralım mı"'nın kavgası başlarlar. Tüm bu sorunlar çözüldüğünde ve kapak kesinleştiğinde zaten dergi de bitmiştir.

Sayfalar tek tek matbaaya doğru yol alırken niyeyse saatler genellikle sabahın 6'sını gösteriyordur. Artık ağzını açıp tek kelime söyleyecek hali kalmamış insanlar yarı kapalı gözlerle çantalarını toplar, günlerdir çalışan bilgisayarları, ışıkları ve kahve makinasını kapatır. Dış kapı kilitlenir, evlere doğru yola düşülür. Sonra yolda birinin aklına gelir: "Abi! Berkant'ı içerde unuttuk?!"

Her sayı sonrası tekrarlanan bir "ne aydı be!" muhabbeti var Oyungezer'in. Şimdi aynısını geçen yılın tamamı için söylemek istiyorum, her yıl tekrarlanacağını bilerek. Ne yıldı be!.. İyi ki doğmuşsun Oyungezer, iyi ki varsınız Oyungezerler.

ORHAN MERİÇ
(Bakkalımız, Orhan Abimiz)

Orhan Abi, hiç okudun mu bizim dergiyi?
Hayır, hiç okumadım valla.

Bizim hakkımızda neler düşünüyorsun?
İyi arkadaşlarsınız, vazifenize zamanında gidip geliyorsunuz. İlk taşındığınızda biraz yabancılık çektim tabii "kim bunlar?" diye. Bazen sabah dükkanı açmaya geldiğimde bakıyordum ışıklarınız açık, çalışıyorsunuz. Merak ediyordum ne yapıyorlar diye. Konuştukça baktım iyi insanlarsınız arkadaş olduk. Alışveriş yapmaya başladığınızda da memnun oldum tabii :)

Kişisel olarak bizim hakkımızda neler düşünüyorsun peki?
Kaancım çok ekmek arası alır, kolayı da çok içer. Yorgunluğa bağlıyorum ben biraz da bu kola



içmeyi. Sinancım da çok abur cubur ve sandviç alır. Serpil Hanım az sigara içer, sık gelmez. Erdencim de ara sıra uğrar, o da ekmek arası alır. Tuğbek de… ara sıra görüyorum o abiyi. Damlacım her sabah halimi hatırımı sorar.

YİĞİTCAN



Size bir sır vereyim mi? OGZ'ye yazdığım ilk ay kovuluyordum ben! İlk sayı için FIFA 08'i incelemem gerekiyordu Wii'ye. Yazdım gönderdim, inanılmaz mutluydum fakat ilk sayı çıktıktan sonra aldığım bir mail değiştirecekti hepsini. "Yiğitcan, FIFA yazın çok kötüydü, ama sana ikinci bir şans vermek istiyorum. İstersen Super Paper Mario'yu yaz." Dünyam başıma yıkılmıştı. Fakat OGZ'ye beni bağlayan bir şey vardı, hala da nabız gibi atan bir şey. O kutlu şey beni hayatımın en iyi kararını almaya itti. SPM'den vazgeçip FIFA'yı sıfırdan, eskisini parçalayarak tekrar yazdım. "Buyrun" dedim Sinan'a, "eğer bu da olmamışsa ben bu işi yapamıyorum demektir." Ve 5 günlük bekleyişten sonra Serpil'in "bak bunlar yanlışların" diyerek gönderdiği o sihirli postadan aylar sonra buradayız, OGZ'nin birinci yılında...

GÖKER



Oyun oynamayı ve oynarken yaşadıklarımı paylaşmayı oldum olası sevmişimdir. Zaten bu nedenle de oyun yazarlığı, ilkokul 4'te sınıfça hazırladığımız Gökkuşağı dergisinden beri en sevdiğim hobim. Gökkuşağı'ndan bugüne, en amatöründen en profesyoneline, karaladığım tüm alanlarda dikkatimi çeken şey yayının başarısında ekibin kalitesinin ne kadar önemli olduğuydu.
Çevrimiçi oyunlar için söylediğim bir söz var: Bir loncayı lonca haline getiren üyeleridir. Oyungezer'i düşündüğümde de aklıma ilk gelen bu: Yaptığı işi çok seven, ciddiye alan, olabildiğince profesyonel fakat eğlenmeyi de asla unutmayan bir takım.

OYUN DERGİCİLİĞİNDE ANLAM ARAYIŞLARI

BİR SENENİN SONUNDA, "BİZ NİYE BURADAYIZ?" SORUSU -K. MEHMET KENTEL

Oyunların "nasıl" oldukları üzerine çok uzun zamandır yazıp çiziyoruz, "ne" oldukları, ne ifade ettikleri hakkında düşünmeye çalışıyoruz. Ama bu tablo içinde çok az baktığımız, arada bir öylesine bir göz atıp sonrasında hemen kaçtığımız bir yer var, bizim durduğumuz. "Oyun dergiciliği"nin ne olduğu, ne işe yaradığı ve elbette Oyungezer'in kendi durduğu yeri tartışmak ya da en azından tartışmaya açmak için olabilecek en iyi zamandı herhalde dergimizin 1. yılı. Anlam Arayışları da, 1 yıldır kesintili olarak sürdürdüğü arayışını bu ay dergiye ve kendine yöneltmiş oluyor böylece.

Belki de en doğrusu bu köşenin neden bu dergide olduğunu sorgulayarak başlamak. Bu köşede okuduklarınıza benzeyen yazılar genelde bildiğimiz anlamda oyun dergilerinde değil, oyunlara akademik bir açıdan yaklaşan mecralarda yayınlanıyorlar (gamestudies.org ve yeni tanıştığım kafaayari.wordpress.com buna iki iyi örnek, ikincisinden başka bir yazıda daha uzun bahsetmek istiyorum). Oyungezer böyle bir köşeye ev sahipliği yaparak, oyunlarla arasında kurduğu ilişkinin daha çeşitli bir düzleme oturması istediğini de gösteriyor aslında.

MESLEĞİNİZ?

Fi tarihindeki bir giriş yazısında, Sinan "ne iş yapıyorsunuz?" sorusuna ne cevap vereceğinden çok emin olmadığını, doğru bir cevap bulana kadar "gazeteciyim" demeyi seçtiğini söylemişti. Bence "oyun dergicisi", bunu daha da iyi yapmayı becerdiğimizde "oyun eleştirmeni", kendi başına gayet anlamlı bir sıfat ama "nasıl bir oyun dergisi?" sorusu geçerliliğini koruyor hâlâ. Bir oyun dergisi ne işe yarar? Pazarda meta olarak satılan, parasal bir değeri olan ürünleri inceler, onlara puan verir, tüketiciye yol gösterir. Bu soğuk tanımın geçerliliğini muhtemelen oyun dergileriyle ilgilenen herkes kabul edecektir ama yine muhtemelen çok büyük bir kesim bu tanımı asla yeterli görmeyecektir. Anlam Arayışları için de bu tüketim endeksli tanım oldukça problemli. Oyun dergilerinin, sinema ve müzik dergilerine göre çok daha büyük bir rolü var ürünlerin satılmasında. "Ön inceleme" mantığının en çok oturduğu, yapımların piyasaya çıkmadan haklarında en çok bahsedildiği mecra oyun dergileri. Sanıyorum evvelki sayıda gelen bir okur mektubu "oyunlar için yıllardır aynı şeyleri söylüyorsunuz, 'her taraf parçalanacak', 'grafikleri şöyle güzel olacak'" şeklinde, bence hiç de haksız olmayan bir tespitini belirtiyordu. Oyun dergilerinin, özellikle ön incelemelerde kendini sürekli tekrarlayan bir dil kullanıyor oluşunun en önemli sebebi, dergilerin kendilerini "üretici" ve "tüketici" arasındaki ilişkinin bir ara basamağı olmaktan başka bir kaynakta temellendirmekte çok zorlanıyor oluşu bence. Böyle olunca, dergilerin dili firmaların oyunlarını tanıttıkları basın bültenlerinin ötesine geçmekte zorlanıyor. Dilin çeşitlendirilebilmesi için, dergilerin oyunları anlatabilecekleri, onlar hakkında konuşabilecekleri yeni referans noktaları bulmaları gerekiyor. Bu da kanımca ancak oyunlara yapılan eleştirilerin katmanlarını arttırmak, dış referans noktalarıyla, X oyununun bu hayat içinde nasıl bir yeri olduğu sorusuna cevap aramaktan geçiyor. Teknik özellikleri zaten bir kenarda, oyunun sadece anlamsal uzamlarına bakmak da yeterli değil. Oyunun "hissinin" nasıl olduğu, oyunla oyuncunun kurduğu ilişkinin nasıl bir yoğunluğa eriştiği de oyun (ön)incelemelerinin dilini zenginleştirmek adına bakması elzem olan alanlardan biri. Oyungezer'in kokusunda bir farklılık varsa eğer, bu arayıştan geldiğini sanıyorum ben.

GEZEN BİR DERGİ

Oyungezer'in bağımsız bir yayın olması da ona ayrı bir özellik katıyor. Bağımsız bir yayın olmayı "büyük gruplarla finansal ilişki içinde olmama"nın ötesinde gören, sözünü daha rahat söyleyebilen, ana akımdan daha bağımsız bir duruş geliştirebilen bir dergi Oyungezer, sloganı da bu yüzden "Yerinde duramayan oyun dergisi". Bazen şüpheye düştüğümüz oluyor elbette aramızda yaptığımız sohbetlerde, "acaba durduk mu?" diye soruyoruz birbirimize. Ve gerçekten de duruyoruz belki zaman zaman, ufak soluklar almak için yavaşlıyoruz ama farklı, hareketli, yerinde durmayan, durmaması gereken, ortodokslaşmayan, üzeri küflenmeyen bir şey yapmamız gerektiğini, Oyungezer'in varlık sebebinin bu olduğunu biliyoruz. Ve elbette, eğlenceli olmaya çalışıyoruz. Kâdim zamanlardaki gibi, oyun dergilerinin artık oyunlu mizâh dergileri olarak görülmediğinin farkındayız, bundan dolayı da çok mutluyuz. Ama bir yandan da oyun oynamanın en basit haliyle eğlenceli, sıcak bir şey olduğunu, oyunlar hakkında okumanın da benzer bir eğlenceyi ve sıcaklığı içinde taşıması gerektiğini düşünüyoruz. Aslında tam da bu sayede oyun dergilerinin okuyucularıyla kurduğu ilişki "üretici-tüketici-pazar" dinamiğinin dışına çıkabiliyor, oyun incelemeleri oyunları farklı kaynaklardan anlatmasalar bile okuyucuyla oyunların ürün değerlerinin dışında bir ilişki kurabiliyor. Böylece oyun dergilerinin okuyucuları, sinema ve müzik dergilerininkilere göre çok daha yakın bir ilişki kuruyorlar yayınlarla. İdeal bir oyun dergisinin, bu sıcak ilişkiyi koruyup, his-anlam katmanlarını derinleştiren ve yaygınlaştıran bir dergi olacağını söyleyebiliriz sanırım, ki Oyungezer'in kendine çizdiği yolun da bu olduğunu düşünüyorum ben.

Kendi üzerimizde daha çok düşüneceğiz. Oyun dergicisi/oyun eleştirmeni kendi kimliği üzerinde düşündüğü sürece oyunlar hakkındaki algılarını da genişletecek, anlamlar da derinlere sızılarak aranmaya devam edecek.



1981'de yayın hayatına başlayan dünyanın ilk oyun dergisi Computer and Video Games'in ilk sayısı, yine bir Kasım ayı. Oyungezer'e uzanan tam 26 senelik yol ne de çabuk geçmiş.

OYUNGEZER ARŞİVİNİZİ TAMAMLAMAK İSTER MİSİNİZ?



KASIM 2007
HALF LIFE 2: ORANGE BOX
> **İNCELEME:** World in Conflict, Medieval 2 Total War Kingdoms
> **DOSYA:** Starcraft2, Oyunlardan para kazanma yolları
> **TAM ÇÖZÜM:** Bioshock ve Neverwinter Nights 2 Mask of the Betrayer
> **DONANIM:** PC upgrade ve alışveriş rehberi



ARALIK 2007
CRYSIS
> **İNCELEME:** Call of Duty 4, Hellgate London, Gears of War, The Witcher, Super Mario Galaxy
> **DOSYA:** OGZ Dövüş Kulübü Başlıyor, En İyi 25 Bedava Oyun
> **TAM ÇÖZÜM:** Hellgate London
> **DONANIM:** Aksiyon oyunları performans testi



OCAK 2008
GTA 4
> **İNCELEME:** Unreal Tournament 3, Kane & Lynch, Mass Effect, Rock Band
> **DOSYA:** 2008 Oyun Patlaması
> **TAM ÇÖZÜM:** The Witcher, Silent Hill Origins
> **DONANIM:** Overclock rehberi, Büyük İşlemci Testi, PSP Hacking
> **DVD'DE:** Guild Wars Trilogy



ŞUBAT 2008
TOMB RAIDER: UNDERWORLD
> **İNCELEME:** PGR 4, Wii Fit, Zack & Wiki, Syphon Filter
> **DOSYA:** Fallout 3, 2007'nin En İyileri, Diziler
> **TAM ÇÖZÜM:** Darkness Within
> **DONANIM:** Ekran Kartları Meydan Muharebesi
> **HEDİYE:** Dev World of Warcraft posteri



MART 2008
RED ALERT 3
> **İNCELEME:** Devil May Cry 4, Burnout Paradise, Sins of a Solar Empire
> **DOSYA:** Crack Savaşları, En İyi 25 Mod
> **TAM ÇÖZÜM:** Call of Duty 4 Multi Ustalık Rehberi
> **DONANIM:** En İyi Bellek Hangisi?
> **DVD'DE:** Lord of the Rings Online



NİSAN 2008
ASSASSIN'S CREED
> **İNCELEME:** Lost, Condemned 2, Gran Turismo 5, C&C3: Kane's Wrath
> **DOSYA:** Oyunlardan Sıkıldık mı?, The Sims 3
> **TAM ÇÖZÜM:** World of Warcraft'ta Zengin Olma Taktikleri
> **DONANIM:** Yenilenmiş Ekran Kartı Testi



MAYIS 2008
GRAND THEFT AUTO 4
> **İNCELEME:** Rainbow Six Vegas 2, Final Fantasy 7 Crisis Core, Army of Two
> **DOSYA:** Ailelere oyunu anlatmak, En iyi 10 bedava MMO, Aliens Colonial Marines
> **TAM ÇÖZÜM:** Assassin's Creed süikast rehberi > **DONANIM:** Ya ekran kartları ölecek, ya işlemciler
> **DVD'DE:** Trackmania Nations Forever



HAZİRAN 2008
PRINCE OF PERSIA: PRODIGY
> **İNCELEME:** Age of Conan, Dark Sector, Europa Universalis Rome
> **DOSYA:** Yeni Prince of Persia, FPS Cehennemi, Konsol ve PC Alışveriş Rehberi
> **TAM ÇÖZÜM:** GTA 4'ün tüm gizleri ve haritası, Team Fortress 2 Rehberi
> **DONANIM:** Üç çekirdekli işlemciler
> **DVD'DE:** Hidden & Dangerous Deluxe



TEMMUZ 2008
DIABLO 3
> **İNCELEME:** Metal Gear Solid 4, Mass Effect, Race Driver GRID
> **DOSYA:** Diablo 3, Ubidays Raporu, Call of Duty 5
> **TAM ÇÖZÜM:** Mass Effect, Team Fortress 2 Rehberi
> **DONANIM:** ATI 4800 Ekran Kartı
> **MGS4 ve Prince of Persia Posteri**



AĞUSTOS 2008
CRYSIS WARHEAD
> **İNCELEME:** Devil May Cry 4, Supreme Ruler 2020, Super Smash Bros Brawl, Battlefield Bad Company
> **DOSYA:** Crysis Warhead, E3 Dosyası, PES 2009 vs FIFA 09
> **TAM ÇÖZÜM:** MGS 4, Dracula Origin
> **DONANIM:** OCZ NIA, Ekran Kartı Testi
> **DVD'DE:** E3 Özel Bölümü



EYLÜL 2008
SOUL CALIBUR 4
> **İNCELEME:** Soul Calibur 4, Bionic Commando Rearmed > **DOSYA:** Games Convention 08, Geleceğin Oyun Teknolojileri
> **OYUNBOZAN ÖZEL:** 2008'in tüm önemli oyunlarının hileleri
> **DONANIM:** Radeon HD 4870 X2, Sound Blaster X-Fi > **DVD'DE:** Mass Effect: Bring Down The Sky



EKİM 2008
SPORE
> **İNCELEME:** Spore, Star Wars: Force Unleashed, Crysis Warhead, Stalker Clear Sky, Rockband 2
> **ÖN İNCELEME:** Heavy Rain, Warhammer Online, Dragon Age
> **DOSYA:** Playstation 3'ünüzü 320 GB Yapın, Yıl Sonu Furyası Dosyası
> **DVD'DE:** Red Alert (Full Oyun)

HANGİ SAYILARI İSTİYORDUNUZ?

ADINIZ / SOYADINIZ: ....

ADRESİNİZ: ....

....

İLÇE / ŞEHİR: ....

SABİT TELEFONUNUZ: ....

CEP TELEFONUNUZ: ....

E-POSTANIZ: ....

DOĞUM TARİHİNİZ: ....

İSTEDİĞİNİZ SAYILAR: ....

ÖDEME BİLGİLERİ: Garanti Bankası Bağlarbaşı Şubesi, 422 – 6297829 numaralı SETİ YAPIM VE YAYINCILIK adına olan hesaba, istediğiniz her sayı için 5 YTL yatırın. Hangi sayıları istediğinizi, adınız ve soyadınızla birlikte oyungezer@oyungezer.com.tr adresine e-postayla bildirin. Ödemenizin onaylanmasından 2 iş günü sonra, dergileriniz ödemeli olarak Aras Kargo'ya verilecektir. Unutmayın, 4 sayı ve üzeri siparişlerinizde, kargo ücretini biz ödüyoruz.

* Dilerseniz bu formu doldurup (0216) 3258267 numaralı faksa veya aşağıdaki adrese de gönderebilirsiniz.

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK HİZMETLERİ SAN. VE TİC. LTD. ŞTİ.
Altunizade Tophanelioğlu Cad. Özyurt Sitesi A Blok D: 5 Altunizade / İstanbul
Tel: (0216) 3258062 **Faks:** (0216) 3258267 **E-posta:** oyungezer@oyungezer.com.tr

inceleme





KEŞKE HER ZİHNİN BÖYLESİNE GÜZEL HAYALLERİ OLSA...



PC OYUN TESTLERİMİZİ VESTEL KRONOS'LA YAPIYORUZ

Teknolojide Türkiye lideri Vestel'in yardımıyla, paranın alabileceği en iyi oyun PC'lerinden birisini yaptık. Adını da Kronos koyduk. Kronos'un içindekiler gördüğünüzde küçük dilinizi yutabilirsiniz. Çünkü bütün PC oyuncularının kıskanacağı bu oyuncu PC'si şu anda PS3'ün üstünde performans sağlıyor. PC oyuncularının edinebileceği en üst seviye oyun makinelerinden birisi olan Kronos'u, o ay incelediğimiz tüm PC oyunlarını, oyun izin veriyorsa max. 1680 x 1050 çözünürlükte, aksi takdirde izin verilen en yüksek çözünürlükte çalıştıracağız. 16X AA hariç tüm grafik ve fizik ayarları en üst düzeye çekilmiş iken zorlamaya çalışacağız.

İşlemci: Intel Core 2 Extreme Q6850 Quad Core 3.00 Ghz
Ekran Kartları: Çift NVidia GeForce 8800 Ultra 1 GB (SLI)
Optik Okuyucu: Matshita Combo Blu-Ray okuyucu - DVD yazıcı
Sabit disk: 2 adet 700GB S-ATA HDD
Bellek: 4GB Kingston
Soğutma tertibatı: Thermaltake su soğutma, radyatör ve fan kombinasyonu

OYUN	TEST EDİLEN ÇÖZÜNÜRLÜK	ORT. KARE / SAN.
Brothers in Arms: Hell's Highway	1680 x 1050	36
Civilization 4: Colonization	1680 x 1050 (8x AA)	102
Fallout 3	1280 x 1024 (8x AA)	62
Farcry 2	1680 X 1050 (8X AA)	39
FIFA 09	1680 x 1050	79
LEGO Batman	1680 x 1050	158
PES 2009	1200 x 1024	60
Pure	1024 x 768	106
Warhammer Online	1680 x 1050	81
Witcher Enhanced Edition	1680 x 1050 (8x AA, 8x FA)	65

bu ayın gezilesi oyunları



FIFA 09 vs PES 2009



FIFA 09 VS PES 2009



VE ON BİNLERCE TARAFTAR YILIN DERBİSİ İÇİN OYUNGEZER STADYUMUNU DOLDURDU

–KAAN ALKIN VS VOLKAN TURAN HAKEM: OGÜN AKGÜNDÜZ

Seyirciler ayakta. Oyuncular sahaya giriyor. Heyecan dorukta. EA mi, Konami mi? Yazı mı tura mı? Top mu? Saha mı? Hakem başlangıç işaretini vermek üzere düdüğünü ağzına götürüyor. Biz ayaktayız, tribünler ayakta, John Riccitiello ayakta, Kazumi Kitaue ayakta! Oyungezerler dikkat kesildi, gözler hakemde ve maç başlıyor! Yılın en büyük derbisine hoş geldiniz!

Futbol oyunu denince akla FIFA gelir, PES gelir. FIFA her zaman daha basittir, oynaması kolaydır. PES ise tam tersine daha simulasyon havasındadır. Farklı kulvarlarda yarışan iki spor oyununun çekişmesi bazı kendini kaybetmiş oyunculara göre Hititlere kadar uzanır. Bir kova suyla kendilerine getirilen oyuncular her yıl "aslolan PES'tir, hayır FIFA'dır!" diye tartışır durur. FIFA'nın grafiği yıllarca tepetaklak gitmiştir, bir iki topu da direkten dönmüştür ama grafikleri de hep iyidir. PES tam tersine işleri sıkı tutmuş, 2008'e gelene kadar çizgisini bozmamıştır. "Grafik yaparız artık" dedikleri 2008 versiyonunun hüzünlü çıkışıyla uzun zamandır defansında ilk defa açık veren PES, karşılaşmayı yine de kazanmayı bilir. Ama 1995'ten beri oyun dünyasında top yuvarlaktır. FIFA maçı laf kalabalığıyla kazanamayacağını artık öğrenmiştir. Daha hızlı, atik, çevik ve akıllı olması gerekmektedir. Savaş iyice kızışır. PES bu yıl "amaaan top bile balon gibi FIFA'da" balonuyla paçayı kurtaramayacaktır. EA sonunda FIFA'yı adam etmiş olabilir mi? PES sonunda grafik nedir öğrenmiş midir acaba? Geçen yıl yapılan hatalar tekrar edilecek mi? İşte bu soruların cevaplarını yılın maçının sonunda alacağız. Son yılların en heyecanlı en çekişmeli derbisinin bol gollü olmasını diliyoruz. Geçelim takım kadrolarına...







PES 2009

GÖRDÜK Kİ ŞEYTANIN DA BACAĞI KIRILIRMIŞ... -VOLKAN TURAN

İki ay önce PES 2009'un öninceleme versiyonu dergiye geldiğinde -ve otomatikman kucağıma düştüğünde- heyecanımı sizlerle paylaşmıştım ama "abartı bir umutlanma" için erken olduğunun altını da çizmiştim. Çünkü PES yapım ekibinin işi gerçekten belli olmuyor. Bir bakmışsınız hatalarından ders çıkaran, bir bakmışsınız 'bu da yapılır mı ya' dedirten dengesiz bir ekip karakteristiğine sahipler. Geçen ay oyun henüz piyasaya çıkmadan, sadece *açgözlülüğün hırsıyla yanmamış dergilere* yollanan inceleme -yani gerçekten tamamlanmış- versiyonunda gördüklerimiz neyse ki bizi güzel bir yılın beklediğine işaret ediyor (Gözünüz hemen nota kaymasın, yazıyoruz o kadar ama aaa!). Oyunun son hali, ön inceleme versiyonun ve demonun epey ötesinde diyebiliriz. Gönül isterdi ki oyunun her ayrıntısını bu paragrafta anlatıp bu sayfayı kapatalım, gidip PES oynayalım ama Sinan oradan parmak sallıyor, o yüzden niyet ettim yeni bir PES incelemesi yazmaya...

START FOR ART

Bir futbol oyunu incelemesine nereden başlanır? Bu sıkıntıyı her PES yazısında yaşıyorum, terliyorum ama bu sefer "PES 2009" dendiğinde aklıma gelen ilk şeyle başlayacağım. PES 2008 oynayanların hemen gözünün önüne geleceği gibi, geçen yıl futbolcu animasyonları nasıl derler, biraz kütük gibiydi. Koşarken, aniden durup dönerken veya düşerken... 2009'da bu hamlık giderilmiş. Aslında bu oyunculara sunulan ekstra bir hizmet değil, zaten olması gereken bir şey ama geçen sene Seabass ve ekibi PES'i çok kısa bir sürede neredeyse C64'e bile çıkarırken birçok noktaya yeterince vakit ayıramamış, 0.7 gibi bir versiyonla piyasaya çıkmıştı. Zaten özürü de gecikmemişti. Sanırım bu kez oyunun tasarımına direk bu hatanın giderilmesi işiyle başlanmış, zira "görsellik" kapsamına giren ne varsa PES 2009'da bulmak mümkün. Aslına benzeyen futbolcu sayısı artmış, formalarda, ayakkabı ve çoraplarda ince detaylar hemen göze çarpıyor. Maç öncesi, sonrası ve kupa törenlerinde ise pek bir değişiklik yok, bazen bunları izleyen bir tek ben miyim diye düşünüyorum. Her maç öncesi aynı şeyleri yapan bir takım olabilir mi? Birkaç farkı kompozisyon çalışsalar (sadece özel maçlara değil) da maç öncesi gerekli gazı alsak? Bence hoş bir artı olurdu ama neyse. Oyun içindeyse bütün animasyonlar elden geçmiş. Futbolcu topla birlikte yaldır yaldır koşarken garip bir yaratığa dönüşmüyor, topun arkasından koşan bir futbolcu gerçekte nasılsa öyle davranıyor. Rakip futbolcuyla veya takım arkadaşıyla çarpıştığında da ortaya ilginç görüntüler çıkmıyor. Replay'lerde bazen kırılmalar görünebiliyor tabii. Özellikle de karambollerde bacakların bol bol birbirinin içinden geçtiğine tanık olabilirsiniz. Stadyumlarsa bu sene daha bir güzel geldi bana. Yani atmosfer yerli yerinde ama izleyiciler için aynı şeyi söyleyemeyeceğim. "Kaliteli seyirci olunca oyun yavaşlıyor ama" bahanesini PS3'te ve PC'de görmek istemiyorum ben. FIFA 09'un seyircileri niye daha iyi? Niye patates baskı gibi değiler, sorarım sana ey Shingo? Hem artık saha dışı kenarlara biraz daha hareketlilik katılsa hoş olur. Yıllardır aynı kameraman aynı yerde, bir kımılda arkadaşım, yer değiştir, olmadı kızaklı kamera kullan, top toplayan çocuklar filan olsun, futbolcu gitsin reklam panolarına uçsun, seyirci sahaya insin (bunda ciddi değilim)...

PES 2009 PRO EVOLUTION SOCCER

BALL FLICK hareketi için dururken veya ilerlerken dijital tuşlardan hemen geriye sonra da kale ne taraftaysa o tarafa basın. Topun yukarı kalkması için de R2'ye önceden basılı tutmanız yeterli.





1- Futbolcunuzun Şut Gücü çok yüksek olmasa bile gelişine vurulan voleler inanılmaz hızlara çıkabiliyor. Kaleyi bulursa %99 gol.

2- Geçen seneye oranla İngiltere (ve Rooney) çok da etkili değil.

3- ...Veeee top taca gidiyor sayın seyirciler... Hakan Balta'nın kulakları çınlasın.





1- Yakın mesafede (eğer futbolcunuz kötürüm değilse) kaleciler pek iddialı olamıyor. Abanmadan köşelere topu itinayla bırakınız.

2- "Abi ne güzel kanatlanıyorsun sen öyle! Hepimizin aklı durdu bak"

1



2





Dibinizde futbolcular varsa dijital pad'teki yön tuşlarıyla çalım atmayı deneyin. Side-step'i anca rakip karşınızdayken kullanın.

BENİM SAYISALIM KUVVETLİDİR!

Ön incelememimi yazdığımda haliyle oyunu haftalarca oynamamıştım, o kadar vaktimiz yoktu. O zaman oyunun daha bir matematikle yüklendiğini belirtmiştim. Bunu aradan geçen süre içerisinde biraz daha test ettim, onayladım (Hepsi okumuş çocuklar diyesim geldi bir an). Bildiğiniz gibi oyundaki futbolcu 30 kadar özelliğin toplamından oluşan bir "makina". Winning Eleven 3'ten bu yana o özellikler her yeni oyunla daha da hissedilir oldu ve olmaya devam ediyor. Özellikle PES 2008'de bu konu hakkında bazı problemler vardı. Özelliği olmayan veya düşük güçteki futbolcudan beklenmeyen pozisyonlar görebiliyorduk. Bu da beraberinde haksız rekabeti getiriyor ve oyunun tadına limon sıkıyordu. Şu yazıyı bitirene kadar henüz öyle bir problemle karşılaşmadım, hatta gayet de memnunum oyunun kendi içindeki matematiğine uymasına. Terminator, Robocop, Rambo hatta Superman gibi futbolculara veda ediyoruz 2009'da. Toplasanız "etkili" statüsünde10 tane futbolcu ancak çıkar. Zaten Barcelona ve M. United karşı karşıya geldi mi, çoğu toplanmış oluyor işte. Bu tip futbolcular karşısında da secdeye varmanız gerekmiyor tabii ki. Eski usül, başarılı zamanlamayla defans oyuncunuzla bunların önüne geçebilirsiniz.

Defans sisteminde devrimsel bir değişiklik yok. Yine sizin onlara sunduğunuz taktiği yapıyor ve gerisini kendileri halletmeye çalışıyorlar. Yeni oyunda fark edilen şeyse dörtlü defansın aynı anda çıkıp aynı anda gelmesi değil bu sefer; boşlukları doldurmak için özveride bulunmaları ve son bir gayretle topa ayak uzatmaları. Defans yapmakta zorluk çeken kullanıcılar o yüzden biraz daha rahat edecektir ama bu beraberinde başka bir sorunu daha getirmiş. Futbolcularınız diyelim ki omuz omuza koşuyor ve rakip bir fake vuruş yapıyor. Sizin de kontrol ayarlarınız otomatikse futbolcunuz güzelce bir faul yapacaktır. Bu eskiden de vardı ama bu kadar bariz ve saçma şekilde değildi. 10 maçın 7'sinde penaltı olmasına ilk kez denk geldim ama niyeyse bu hatadan yapay zekâ hiç nasiplenmiyor! Değil penaltı yapmak, o fake'i bile zor yiyorlar. Ben böyle çifte standart görmedim arkadaş! Bu sinir harbini yaşamamak için kontrolün sizde olmasına alışmanız gerekiyor. Son anda topa müdahale gibi kritik anlarda devrede siz olmalısınız.



Kendinizi yere atmak için, top ayağınızdayken L1, L2 ve R1'e aynı anda basın ama hakem görmesin!

KRİTİK ATAK

Takımın defansta başarılı olduğunu söyledik, peki ataklarda nasıllar? Açıkçası ben tam anlamıyla memnun olmadım. Aslında yazının bu kısmı oldukça şahsi çünkü taktik anlayışınıza, saldırı stilinize göre değişen bir yapıdan bahsettiğimiz için işin tek bir doğrusu yok ama temel yapıda hâlâ hatalar var. Örneğin ben 2 forvet, 4 orta saha oynatırım. Kanatlardaki iki futbolcumu da atak sırasında hep ileri gidecek şekilde düzenlerim. Gelgelelim benim o iki futbolcu çoğu zaman ben yarı sahamdan çıkmadan ileriye koşup ataklarıma destek olmuyor. İlla ki pas atacağım sonra da ver-kaç yaptırıp ileri doğru gitmelerini sağlayacağım. Yani bir kanat futbolcusu rakibi zayıf yakalamışken önündeki boşluğu değerlendirmek için çabalamaz mı? Ayrıca oyunda futbolcularınız ellerini kaldırıp pas istiyor ve bazen o kadar kötü zamanlarda yapıyorlar ki bunu, gülmemek elde değil. Bir futbolcu iki rakibin arkasındayken nasıl pas ister? Ne içirdiler arkadaşım sana... Maalesef L2+tuş şeklindeki taktikler bile bir yere kadar idare ediyor. Bu da oyun kurmanızı biraz daha zahmetli hale getiriyor. Paslarla ileriye çıkmak durumunda kalıyorsunuz ve hem rakip defansın iyileşmesi, hem safkan yarış atı gibi koşan futbolcuların olmayışı, hem de mucize şutların tarihe karışması sebebiyle kale önüne ulaşmak bile başarı sayılıyor (Orta sahası güçlü olan genelde kazanır). Ha, tabii bu 'eksiklik' değil, mücadele ruhunun ta kendisi, hatta PES 2009'u rakibinden ayıran en önemli özelliği… Ama tartışılan şey PES 2009'un simülasyon futbolla arcade arasındaki çizginin hangi tarafında durduğu. Şundan kesinlikle emin olabilirsiniz ki PES bu sefer çizginin iki yanını da kullanmış ama bir tarafı seçmemiş. Bu yüzden yeni oyun yapı itibariyle PES6'ya benziyor. Başarı açısından da PES6'ya oldukça yakın ama o kadar, fazlası değil. Sıralama yapmam gerekirse de PES6> PES2009> PES5'tir.

GEZE GEZE GİDELİM KALEYE

Önceki yıllara göre oyunun biraz daha yavaşladığını söyleyebiliriz. Hele ki FIFA 09'la kıyaslandığında yeni PES bir hayli yavaş kalıyor ama bu durum alınan keyfi bölmüyor. Paslar, ara paslar, havadan ara paslar, şutlar, ortalar, çalımlar elden geçirilmiş ve eskiye oranla biraz daha uzmanlık ister hale getirilmiş. Side-step hareketiyle herkesi ipe dizmeyi unutun. Üçüncü side-step'i yaptığınızda en ufak fiskede kendinizi yerde bulacaksınız. Onun yerine eğer yapılı ve denge gücü iyi futbolcunuz varsa omuz omuza koşmayı deneyin. 30 metreden Gerrard'la gol atmaya alışmışsanız yeni bir oyun planı hazırlama zamanınız gelmiş demektir. Ya







1- İlk düzenlenen Şampiyonlar Ligi ön eleme maçlarını hatırlayanınız var mı?

2- Yoksa 2000 ruhu geri mi dönüyor?

1



2





Yağmurlu havalarda ayakta top tutmak, isabetli pas atmak ve koşmak daha zor. Arkadaşlar arasında bu havada oynamanızı pek önermem.

Ne İyi? Ne Kötü?

+Adam edilmiş animasyonlar
+Geliştirilmiş yapay zekâ ve defans sistemi
+Legend ve Şampiyonlar Ligi modları
+Akıcı oynanış
+Mücadele ruhu

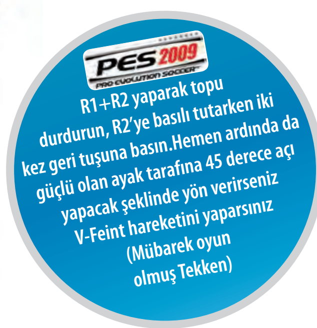
-Online modu henüz beklenen kadar iyi değil
-Gol atmak zorlaşmış, eğlence azalmış
-Legend modlarındaki durağanlık, sıkıcılık
-Transferlerin güncel olmaması

ÖZELLİKLE KORNERLERDEN GOL ATMAK ESKİSİNE ORANLA DAHA ZOR ÇÜNKÜ MORAL OLARAK YEŞİL OLAN DEFANS OYUNCULARI ÇOK İYİ ADAM PAYLAŞIMI YAPIYOR



gelişine vole çekerek topu kaleye gönderecek ya da önünüzde bir defans oyuncusunun olmamasına dua edeceksiniz. Çaprazlardan gelip köşeye topu bırakma şansınız artık daha da az. Hem yanlış ayakla vuruyor, hem de kaleye bakmıyorsanız zaten o top bir anda Helyum'la dolmuş gibi stad dışına uçuyor. Kaleyi görmeli, pozisyonu almalı, doğru ayakla, doğru güçle topa vurmalısınız ki gol olsun.

Orta-gol taktiğini büyük takımlara da kolay kolay yediremeyeceğinizi hatırlatayım. Özellikle kornerlerden gol atmak eskisine oranla daha zor çünkü moral olarak yeşil olan defans oyuncuları çok iyi adam paylaşımı yapıyor.



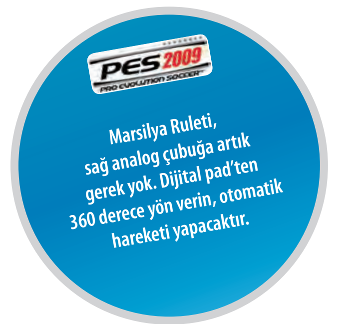


Boşver abi, yüz verme şu kameramana...

> Tür: Spor **>Yapım:** Konami **>Türkiye Dağıtımcısı:** Aral İthalat (49 YTL) **>Minimum sistem:** Intel P4 1.4GHz/ AMD Athlon 64, 1GB Bellek, GeForce 6800/ATI Radeon X800XT, 8GB Sabit Disk Alanı **>Önerilen Sistem:** Intel P4 3.06/AMD Athlon 64 X2, 2GB Bellek GeForce 7800/ATI Radeon X1950, 8GB Sabit Disk Alanı

Modlar dendi mi gözümüze en tepede Şampiyonlar Ligi (CL) çarpıyor. En sonunda Konami CL'i lisansladı ve bir şikâyet daha geride kaldı ama ben bu modun yokluğunun ciddi bir kayıp olduğunu zaten düşünmüyordum. Oynadığınızda siz de göreceksiniz ki açılış sahnelerindeki CL resmi görüntüleri ve maç başlarında verilen TV atmosferi haricinde ekstra bir numarası yok. Varlığı kendisini hissettirmiyor… Master League modundaysa herhangi bir değişiklik yok. Transfer politikalarında biraz değişiklik olmuş, o kadar. Her geçen sene popüler futbolcuları takımınıza katmanın zorlaşması alışkanlığı devam ediyor.

Gelelim merakla beklenen Online moduna. Türk oyuncusu yavaş yavaş oyunların online kısmının değerini anlarken, haliyle bundan en çok etkilenen de PES gibi popüler oyunlar oluyor. Geçen sene işkence odasını andıran Online modu, bu sefer kendisine çekidüzen vermiş ama yine tam tadında değil. Türkiye saatiyle çok erken saatlerde oynarsanız (Avrupa ülkeleriyle) çok sorun yaşamıyorsunuz ama akşam saatleri bir hayli dertli. Abartı olmasa da lag'e takılıyorsunuz. Defans oyuncularınız yerinde hamleler yapamıyor. Ara sahneler daha uzun geçiyor ve bağlantınız sarı olduğunda (yeşil olursa sorunsuzdur; saldırın, sarı olursa hafiften dikkatli olun, top çevirin) takılmalar 10 dakikalık



maçlarda sinir bozmaya başlıyor. Tabii sunucu bakımları, o anki bağlantı durumunuz gibi şeyler de etkili bunda. Yine de geçen seneye göre çok daha iyi bir Online var karşımızda.

BİR VARSIN BİR YOKSUN

Bir başka anlam veremediğim eksiklik de bazı transferlerin oyuna aktarılmamış olması (Fenerbahçe'de Kezman?) ama Konami bunları çeşitli güncellemelerle düzeltmeye hazırlanıyor. PC için zaten PESkoliklerin hazırladığı yamalar da yavaş yavaş dökülmeye başladı. Formalarmış, güncel reklamlarmış, transferlermiş, lisanslarmış... Bunların hâlâ eksik olması PES'e yakışmıyor ama açıkçası çok da sorun değil. Seabass bu defa, PES 2010 gelene kadar sıkılmadan oynanacak bir oyun yapmayı başarmış. Elbette FIFA karşısında artık işi daha zor ama bu demek değil ki insanlar her ikisini de oynamayacak. Her zaman dediğimiz gibi, iyi olan kazansın…

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl

Yeni PES geçen yılın kusurlarını affettiriyor. Tüm futbolseverlere öneriy… Oyuna sarılmadan bir lafımı bitirmemi bekleseydiniz?

8.4







BECOME A LEGEND

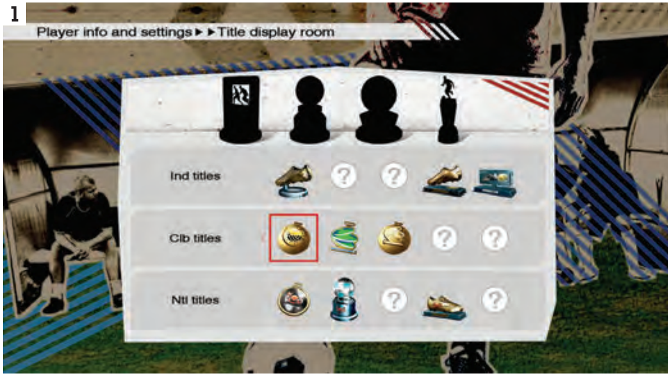
PES'e yeni modlar gelmesine pek alışık değiliz açıkçası. O yüzden Seabass, Legend modlarına dikkat çekmek için bas bas bağırmaya devam ediyor.

Become a Legend modu aslında daha önceden de kontrol ayarlarından Fix yapıldığında olan şeyin biraz daha gelişmişi. Takımdan bir mevki seçip futbolcunuzu oraya koyuyorsunuz. Güçleriniz tabii ki düdük gibi. Yükselmeniz için maçlara çıkmalı ve mevkinizde başarılı olmalısınız. Kendinizi öncelikle antrenman maçlarında göstermeniz gerekiyor. Ne kadar az hata yapar, mevkinizi ne kadar iyi kullanırsanız o kadar puan kazanır ve kendinize ilk 11'de yer bulma şansı yaratırsınız. Tabii böyle söylemesi kolay… Forvet oyuncusuysanız işiniz gerçekten zor çünkü takım arkadaşlarınız resmen size güvenmiyor! Dilimde tüy bitiyor, boğazıma ağrılar giriyor "Pas atınnn!" diye bağırmaktan, pozisyon kaçtıktan sonra saçma sapan bir pas atarak iyice çileden çıkarıyorlar ama defans veya orta sahadan bir yer seçerseniz topla daha çok oynama imkanınız oluyor ve ilk 11'e daha hızlı giriş yapabiliyorsunuz. Ha tabii durmadan pas vermek, orta açmak ne kadar heyecan verir size bilemem ama bence çok donuk bir mod bu. Master League yapmak daha mantıklı ve keyifli. Aynı modun Online versiyonu da var PES 2009'da. Mantık aynı ama bu sefer takımda dört kişi olabiliyorsunuz. Takımın geri kalanı yine yapay zekâ ve aynı pas atma sorunu. Ayrıca sadece pas değil, ince pas çeşitleri de koyulmalıydı oyuna. Havadan orta şeklinde atılacak bir pası yerden yuvarlayarak gönderdiklerinde bu geri tepiyor, hatta kalenizde bir gole dönüşüyor. Neyse ki rakip dağılımı yaparken sistem güçsüzü güçlüye ezdirtmiyor.

Bu mod için birkaç ipucu verelim size. Oyuna önce düşük zorluk seviyesinde başlayın, sezon sonu bunu yukarı çıkarabilirsiniz. Böylece ilk 11'e daha kolay seçilecek, milli takıma alınacak, daha fazla maç oynayıp daha fazla özellik gücü elde edeceksiniz. İlk maçınıza çok dikkat etmelisiniz çünkü genel güçlerinizin tabanı ilk maçınıza göre oluşur. Oyuncunuzu 500 metreye yakın sürerseniz Stamina'nız 80'lerin üzerinde olacaktır. Kolaydan başlayıp sonra zora geçmeyi de unutmayın. Maç içinde çıkan numaralar, L2+tuş şeklinde, ayarlar ekranında da belirtilen taktikler demek (atağa kalk vb.). Sürekli pas istemeyin, yerinde isteyin. Bazı maçlara çıkmamak kötü bir şey değil. Bir sonraki maça bomba gibi çıkarsınız. Elde ettiğiniz güç puanlarını her şeye eşit değil, spesifik başlıklara blok halinde verin.



1



1- Hem oynadığınız kulüpte, hem de Milli Takım'da aldığınız ödülleri bu ekrandan görebiliyorsunuz.

2- Transfer döneminin flaş ismi olabilmek için çok çalışmak durumundasınız.

3- "Sırrım hep önümdeki maçlara bakmak. Önümdeki maçlara bakmaktan bunlar hep..."

2



3



FIFA 09

ŞEYTANIN BACAĞINI İKİ YERDEN KIRMAK -KAAN ALKIN

Bir zamanlar favori futbol oyunumuz FIFA'ydı ancak karşısına PES, nam-ı diğer Winning Eleven çıkınca, kendisine bir haller oldu. Formdan düştü, antrenmanlara çıkmaz oldu, basına rezil fotoğraflar verdi. Her şımarık yeni yetme gibi hareket etmeye başladı FIFA, gözden düştü, sevenlerini hayal kırıklıklarına boğdu. FIFA severler yıllarca PES hikâyeleri dinlemek zorunda kaldı. Kimileri kombine biletlerini iptal ettirip diğer takımın maçlarına gitmeye bile başladı ama "Devran ha döndü, ha dönecek" derken, FIFA'cıların beklediği sezon sonunda başladı.

Bazılarınız soruyor şimdi; "Yahu neden sen inceliyorsun FIFA'yı be adam, sen futbol sevmezsin ki?" Haklısınız, ben futbol sevmem ama bunun sebebi sporun kendisinden ziyade yurdumdaki futbol goygoyu. Spor güzeldir. Spor mutluluktur. Spor çeviklik, hız ve güçtür, en önemlisi eğlencedir. Bu saydıklarımın hepsini tek bir oyunda bulabiliyorsam neden oynamayayım?

FIFA, içinden uzun süre çıkamadığı karanlık çağa bir son vermiş gibi görünüyor. Parlak grafikleri, cilalı müzikleri, 22 oyuncusu, ligleri ve futbol topuyla futbol oyunu numarası yapmaktan vazgeçiyor. Bunun farkına varmak içinde oyunun başında çok uzun vakit geçirmenize gerek yok ama geçireceksiniz. Ve o süre boyunca sadece görünümün ne kadar değiştiğini değil, derinliğin de ne kadar arttığını fark edeceksiniz. FIFA kambur oyuncularından kurtulmuş, artık futbolcular sahada çok daha gerçekçi duruyor. Eklenen yüzlerce yeni animasyonla hareketleri de çok daha gerçekçi hale gelmiş. Oyunun az sonra değineceğim mekanikleri de değiştiğinden o fantastik şutlar, olmayacak hareketler ortadan kaybolmuş. Bir futbolcu sahada gözünüze nasıl görünüyorsa, ekranda da aynı şekilde görebiliyorsunuz kendisini. Kullanılan yeni animasyonlar sayesinde futbolcuların verdiği tepkileri gerçeğinden ayırt etmek pek kolay değil. Gerçeğe yakın hareketlere, adam edilen top fiziği de eklenince hem görsel olarak hem de futbol olarak FIFA 09 ciddi bir şölen havasına bürünüyor. 'Top balon gibi' geyiklerine en nihayetinde 2009 yılında son verebiliyoruz böylece.

GERÇEK LİG

Oyuna yapılan en hoş eklemelerin başında Adidas Live Season yer alıyor. Favori takımınızla ilgili her hafta aldığınız güncellemeler, sezon boyunca oyuncularınızın istatistiklerine ve gerçek hayattaki performanslarına göre eş zamanlı olarak değişiyor. Bir futbolcu o hafta iyi top oynadıysa, sizin sanal liginizde de daha iyi performans sergiliyor ve istatistikleri yükseliyor. Tamamen kontrolümüz dışında olan bu haftalık değişimler, Adidas Live Season'ı çok daha heyecanlı bir hale getiriyor.

Oyuncular arasındaki etkileşim de en az animasyonlar kadar gerçekçi. Topun düzgün hareket ediyor olmasının yanı sıra özgür pas sistemi de kontrolün bizde olduğunu daha iyi hissettiriyor. Topu sahada istediğimiz noktaya ya da oyuncuya atabiliyoruz. Ayrıca verkaçlar yine tamamen özgür olan oyuncu değiştirme sistemi sayesinde bir sanat dalı haline geliyor. Hem oyunun gerçekçi mekanikleri, hem de kontrolün çok büyük oranda kullanıcıya bırakılması futbol açısından baktığınızda da oyunu bir adım ileriye taşıyor. Ne sürekli aynı golü atmak, ne de tek adamla rakiplerden kopup gole gitmek mümkün. Oyuncuların kondisyonları basitçe ekranda gösterilmeye devam ediyor. Oyuncularımıza sürekli depar attırmak pek akıl kârı değil artık. Maç kazanmak istiyorsanız iyi oyun kurmalı, genel taktikleri bilmeli, oyun içinde rakibe göre taktiğinizi değiştirmeli ve her şeyden önemlisi çok iyi pas oyunları yapmalısınız. Degaj, kafa, depar, gol formülünü tarihe gömebilirsiniz. Hem takım arkadaşlarımızın hem de rakiplerimizin yapay zekâsı bir hayli gelişmiş. Takımdaki oyuncular boşa kaçıyor, top istiyor, boşalan pozisyonları hemen dolduruyor. Açık vermemek için herkes elinden geleni yapıyor. Saha içinde değiştirebildiğimiz anlık taktikler, ofsayt tuzakları kurmamızı sağlıyor. Tüm takımı bir anda defansa çekebiliyor ya da ataklarda orta saha oyuncularıyla bindirme yapabiliyoruz. Tüm bunları tek hareketle gerçekleştirebiliyor olmamız da oyunun akıcılığına çok şey katıyor. Takımın taktiklerine saha içinde müdahale edebildiğimiz gibi,



FIFA 09

Manuel ara paslarında biraz pratik yapın. Özellikle FIFA 09'da bu oldukça işinize yarayacaktır. Ayrıca havadan ara pas özelliğini de göz ardı etmeyin. FIFA 09 PC'de bu pasla, ta defanstan göndereceğiniz uzun bir topla bile kaleciyle karşı karşıya kalabilirsiniz.



1- Serbest vuruşlara dikkat. Fare'yle nişan alıyoruz eyvallah ama orada bitmiyor iş

2- Bu ara sahnelerde bir grafik var bir grafik var bir de grafik var







Eski Fifa alışkanlıklarınızı unutun, hiçbir atak bir öncekine benzemeyecek

taktikleri ayarladığımız bölüm de bir hayli geliştirilmiş. Eski FIFA'lardan farklı olarak hem standart taktikler üzerinde değişiklikler yapabiliyor, hem de kendi taktiklerimizi belirleyip en ince detayına kadar şekillendirebiliyoruz. Yani işimiz, saha içinde diziliş seçmekle bitmiyor artık. Özellikle liglerde bu ekranda uzun uzun vakit geçireceğinizin garantisini veriyorum.

Defans demişken, FIFA'nın karın ağrısı sebebi olan oyuncu seçme olayı en çok defansta sorun yaratırdı. Serinin bir önceki oyununda getirilen özgür oyuncu seçme özelliği de pek dikkat çekmemişti. Bunun sebebi oyunun geri kalan mekaniklerinin pek düzgün işlemiyor oluşuydu. Yeni oyunda maçlar ortada döndüğü ve pas üstüne kurulu olduğu için özgürce kontrol edebileceğimiz oyuncuyu seçme işi ciddi şekilde avantaj sağlar hale gelmiş. Otomatik adam değiştirme seçeneğini kapatıp bu sisteme kendinizi biraz alıştırabilirseniz, forvette ve defansta opsiyonlarınız ve gol varyasyonları sınırsız hale geliyor.

ZURNANIN PUFF DEDİĞİ NOKTA

Hayır, oyundan sıkılmadım ama PES anlatır gibi FIFA anlatmaktan sıkıldım. Uzun lafın kısası PES yıllardır neyi iyi yapıyorsa EA'in FIFA'sı âlâsını yapmış bu sene ve çıtayı her konuda yukarı taşımış. Ve bunu FIFA 09'u sadece eski FIFA'larla değil, PES 2009'la da kıyaslayarak söylüyorum. Diğer yandan oyunun PC versiyonu PS3'teki kadar iyi değil ancak onun da ciddi artıları var kendine göre. Fakat PC versiyonunun ekstralarına girmeden önce bazıları ortak, bazıları PS3'e özel birkaç noktaya daha değinmek istiyorum.

Live Season muhabbetinden yazının başında bahsettik. Fakat FIFA'nın en büyük online harikası bu değil. Asıl olay sadece kalecilerin yapay zekâya teslim edildiği onarlık maçlar. 20 oyuncunun bir araya gelip sahada belli görevleri üstlenen iki takıma ayrılarak birbirlerine karşı maç yapması size pek mantıklı gelmiyor mu? O zaman bu satırları iki kez okuyun. 20 kişinin toparlanması sadece bir iki dakika sürüyor. Yeterli sayıda oyuncu olmaması durumunda bu açık yapay zekâ tarafından kapatılıyor ama hiç merak etmeyin, odalarda top peşinde koşturacak gereğinden fazla oyuncu sürekli bulunuyor. Maçlarda bir lag sorunu da yok. Yurdumun meşhur internet bağlantısıyla bile gayet rahat, sorunsuz oynanıyor. İşin asıl bomba kısmı, arkadaşlarla bir araya gelip kendi kulübümüzü kurabiliyor olmak. 15 kümeden oluşan liglerde top koşturmaya başlıyor ve dünya sıralamasında tepeye tırmanmaya uğraşabiliyorsunuz. Futbol delisi arkadaş bulmanın en kolay olduğu ülkelerden birinde yaşadığımız düşünülürse, eminim ki Türkiye başarılı takımlar çıkaracaktır sanal ortamda.

Yetmedi mi? O zaman sizi oyunda yer alan challenge'lara davet ediyorum. Sadece kişisel becerilerin değil taktik bilginin de ciddi rol oynadığı bir sürü challenge var oyunda. Beni en çok kastıran, '75. dakikada oyuncu değiştir ve bu oyuncuyla bir gol at' görevi oldu mesela. Neden? Çünkü topu alan kaleye gidemiyor, yani 10-0 tarzı farklı galibiyetler bir rüya oldu artık. Rakip oyunu bırakmıyor, top ayağınıza yapışmıyor, tek deparda herkesi geride bırakamıyorsunuz. Siz ne kadar hızlanırsanız top ayağınızdan o kadar açılıyor. Fiziksel oyun da inanılmaz gelişmiş. Vücudunuzu doğru kullanmalı, iyi pas yapmalı, rakibin oyununu iyi okumalısınız. Ayrıca lig maçlarında rakibin sıralamadaki durumunu, son yaptığı maçları, kadrosundaki oyuncuların kişisel becerilerini bilmeniz yararınıza olacaktır. Tek puana razı bir takım tüm maçı 0-0 götürdükten sonra defansında size kolay kolay açık vermeyecektir, unutmayın. Yani sahada olduğu kadar, puan tablosunda da oyun olabildiğine gerçekçi.

FIFA09 Maç sırasında kısayol tuşlarını kullanarak defanstayken defansif, ataktayken normal ya da ofansif yaklaşım kullanmaya çalışın.

FIFA09 Savunmada sağ analog ile istediğiniz oyuncuyu seçerek rakibin pas atabileceği koridorları kapatabilirsiniz, unutmayın.

FIFA09 Olabildiğince hızlı pas yapmaya çalışın. Verkaçlarla ilerleyin. Oyunun yavaş görünümüne aldanmayın. Oyun hızı tamamen sizin kontrolünüzde.



Peki neyi sevmedim mesela? Be a Pro modu baydı beni. Aslında gayet düzgün bir şekilde tasarlanmış ve diğer EA spor serilerinde olduğu gibi bu mod da düzgünce sunulmuş ama futbol denilen zanaat, hokey ya da basketbola benzemiyor. Sıkıyor bir yerden sonra, koş koş... FIFA seven binlerce oyuncu detaylı karakter yaratma ekranında kendi futbolcularını yaratarak sıfırdan başlayıp yıldız bir oyuncu olana kadar kasacaktır eminim. Sıkılmasam ben de kasacağım aslında çünkü Be a Pro'yla yarattığım karakteri online ortama taşıyabiliyorum. Hatta bir kulübe katıldığımda aynı karakteri kullanabiliyorum. Tek kişilik oyunda olduğu gibi online karşılaşmalarda da iyi oynadıkça karakterim gelişmeye devam ediyor. Hadi bakalım, yandık mı şimdi? Gitti geceler gün-



-Hayırdır maç falan mı var birader? Ne bu kalabalık?
-Fenerlisin galiba?

1- Bırakın takılsınlar. Artık en azından adam gibi seviniyorlar

2- -Karagözüm nasılsın?
-Sağ olasın Hacivatım sen nasılsın, afiyettesin inşallah?

1



2





Atmosfer hep aynı, gece, gündüz, yağmur, çamur değişmiyor. Her daim dört dörtlük

Ne İyi? Ne Kötü?

+Gerçekçi oyun mekanikleri
+Gerçekçi grafik ve animasyonlar
+Online oyun modları
+Fareyle kontrol
+Çok sayıda oyun modu

-Ufak tefek hatalar
-Adidas Live Season modunda dış etkenler kâbus gibi çökebiliyor insanın üstüne

FIFA09
Defansta mümkün olduğunca "İkinci oyuncuyu çağırma" tuşunu kullanmaya çalışın. Hatta kontrolünüzdeki oyuncuyu rakibin pas atabileceği koridorlara götürürken diğer takım arkadaşınızın pres yapmasını sağlayabilirsiniz.

FIFA09
Adam adama markaj özelliğini orta saha oyuncularınızdan biri, rakibin forvetini marke edecek şekilde ayarlayın. Böylece savunmada daha fazla oyuncuya sahip olabilirsiniz. Tabii bu kontrataklarda ufak bir dezavantaj yaratabilir.

KAFANIZA TOP YERSENİZ YA DA KAFA KAFAYA ÇARPIŞIRSANIZ, O OYUNCUDAN BİR SÜRE HAYIR BEKLEMEYİN.

düzler yine...
Girişte biraz bahsettim, tüm bu anlattıklarım olup biterken de grafikler dört dörtlük görünüyor. Animasyonlar gerçekçi, stat stada benziyor, saha sahaya, çim çime. Adam edilen top fizikleri kadar futbolcular da gerçekçi hareketleriyle ekran karşısında oturanlar memnun ediyor. Ayrıca karakterler doğru düzgün hareket ettiğinden ne yapıp ne yapamayacağınızı gayet güzel kestirebiliyorsunuz.

Bir güzel haberim daha var size: FIFA 09'da top eskisi gibi ayağınıza yapışmıyor. Hem yuvarlak, hem hızlı, hem de sürekli hareket halinde topumuz. Biri pıt diye dokunsa istemediğiniz bir tarafa gidiveriyor. Öyle yüzde 100 kontrol beklemeyin ama bunu da kötü bir gelişme sanmayın. Pas atarken de, şut çekerken de top alakasız bir yere gittiğinde "Peh be salak oyun!" demedim bir kere bile çünkü hepsi bariz şekilde benim hatamdı. O derece düzgün oturtmuşlar mekaniğini oyunun.

Sinir olduğum bir iki ayrıntıyla da karşılaştım elbette. Saf kaleci bazı topları önce bir tokatlayıp sonra yakalıyor demiştik. Bazen de dışarı çıkan topu alabileceği halde tutmuyor, kalesinde beklemeyi tercih ediyor. Ayrıca hakemleri adam yerine koymamış oyun, onlarla çarpışamıyoruz. Her durumda hakemin içinden geçip gidiyoruz ancak hakem dışında sahada gördüklerinizin tamamı gayet somut. Kafanıza top yerseniz ya da kafa kafaya çarpışırsanız, o oyuncudan bir süre hayır beklemeyin.

DELİRİYORUM

Beni sinir edenlerden bahsettim, bir de beni deli edeni söyleyeyim. Sevgili EA Kayseri Ofisi çalışanları, utanmıyor musunuz kardeşim adam kayırmaya? O kadar dünya takımı var oyunda, ayıp değil mi? Programcı oldunuz diye böyle mi olduk? Biz spor oyunu yapsak OGZ Spor'u kayıracağız mı zannediyorsunuz? Herkesi kendiniz gibi bilmeyin. Takımın kimyası iyi, istatistikleri fena değil, tamam ama yuh be kardeşim! Brezilya Milli Takımı'na 3, M. United'a 4, Barcelona'ya, Real Madrid'e 2'şer tane atılır mı her maçta? Hangi takımı alırsam alayım kâbusum oldu Kayserispor maşallah. Her takımla her takımı devirdim ama Kayseri'de tıkandım. Kâbusumsun, nemesisimsin Kayseri! Allah'tan Live Sezon gerçek liglerden oyunu güncelliyor. Ya oyundan gerçek ligleri güncellese ne olacaktı? Adam kayırmayın, terbiyesizlik yapmayın. Gerçek hayatta Kayserispor'la bir derdimiz yok bizim ama oyunda ne yapmışsınız öyle? Duysalar kendileri de kızar kesin.

GAMEPAD NEDİR?

Hakikaten nedir gamepad? Ne gerek vardır? Tamam, PC sürümü PS3 sürümü kadar başarılı olmayabilir ancak fareyle futbol oyunu oynayabiliyor olmam gayet yeterli oyunu uzun süre sistemimde tutmam için. Sadece fareyi kullanarak adamımızı yönetebiliyor, çalım, kısa pas, uzun pas, şut, hava topu vs yapabiliyoruz. Bunu o kadar kolay yapıyorsunuz ki, başına ilk defa oturduğunuzda bile tat alarak oynayabiliyorsunuz oyunu. Depar, çalım ve kaleciyi açmak için üç tuşa dokunuyorsunuz klavyede sadece. Çalım atmak için hava civa yapmanıza da gerek yok aslında. Depar ve fare hareketleri kombinasyonlarıyla gayet güzel atılıyor. Hava toplarını ne yöne indireceğiniz, topu ne tarafa çekeceğiniz gibi unsurları ayarlamak çok kolay ve başarılı. Ayrıca istediğimiz yere pas atabilmek ve şut çekebilmek inanılmaz zevkli kılıyor oyunu. Bayıldım fare olayına doğrusu.

Daha devam ederdim ama yer kalmadı, kusura bakmayın. PES'e de yer ayırmak durumundaydık. Yoksa anlatırdım sabaha kadar. Özetlemek gerekirse EA bu sefer işi kıvırmış. Dört dörtlük bir futbol oyunu yapmışlar. Ezeli rakibi çaresiz bırakan, oyuncuları da tam kalbinden vuracak bir çalım bu. Aferin diyorum, PES ettirdiniz adamları sonunda. **Not:** Katkılarından dolayı WCG FIFA şampiyonu Ogün Akgündüz'e teşekkür ederim.





Bu tekrar sahneleri çok güzel demiştim di mi? Bir daha diyeyim.

> **Tür:** Spor > **Yapım:** EA Kanada > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (49 YTL) > **Minimum sistem:** Intel P4 2.4GHz/AMD Athlon 64 2GHz, 1GB Bellek, GeForce 6800/ATI Radeon X800XT, 4GB Sabit Disk Alanı > **Önerilen Sistem:** Intel Duo Core 2/AMD Athlon 64 X2, 2GB Bellek GeForce 8800/ATI Radeon HD 3870, 4GB Sabit Disk Alanı

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

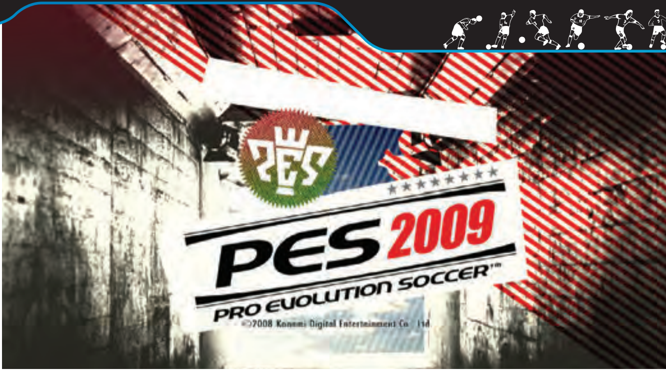
EA bu sefer kıvırdı bu işi. PES'in hükümdarlığına da böylece son verildi. Oyunu denemeden geçmeyin.

8.7

Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl









DEFANS

PES: Defans sistemi iyi olmuş bu sefer. Defans yapmakta zorlananlar çok sevecektir. Araya vücudu koyarak güzelce top çalmak mümkün. Tabii ki faul yapmamaya alışmanız gerekecek yine de.

FIFA: Oyuncular oyunun genelinde olduğu gibi defansta da topa bön bön bakmaktan vazgeçmiş. Elbette yine ortama girip savunmaya destek vermenizi bekliyorlar ancak maç anında defansa pres yapmasını söyleyip orta saha oyuncularını da bir anda geriye çekerek çılgınca kapanabiliyorsunuz. Adam adama savunmalarda top çalmak gayet kolay. Vücut kullanmayı öğrenmeniz ise en büyük artınız olacak.

ATAK

PES: Takımınız taktiklerinizin çoğunu gerçekleştiriyor ama bazen atağın en güzel yerinde destek olmaktan vazgeçip size bakınıyorlar. Bir dengesizlik sorunu var. Özellikle kanat akınları sırasında çıldırabiliyorsunuz.

FIFA: Takım belirlenen taktiğe göre ileri çıkıyor. Eğer bir oyuncunun yerini boşaltırsanız, bir geriden hemen yeri dolduruluyor. Aynı oyuncuyla aynı golü atacağım diye kasmadan yaratıcılığınızı kullanmanız gerekiyor. Tek sorun kontrataklarda forvet oyuncuların duruma biraz geç uyanıp imdadınıza yetişmekte gecikmesi. İleri adam çağırabildiğimiz için pek sorun değil bu da. Özellikle kanat akınlarındaki bindirmeler başarılı.

YAPAY ZEKA VE PAS

PES: Pas tuşuna basmanız asla yeterli değil. Doğru yönü vermelisiniz. Eğer o noktada iki futbolcunuz varsa oyun mantıklı seçim yapacaktır ama ara paslarda bunlar sorun olabiliyor. Manuel pas sistemi daha işlevsel ama mükemmel olmaktan uzak. Çok güçlü olmayan futbolcuların topu alır almaz şöyle bir bön bön bakması sorunu devam ediyor gibi. Attığınız normal pasa da koşan futbolcular görmek güzel. Aynı şeyi rakip de yapıyor; pasınızın arasına girmek için oraya buraya koşuyor.

FIFA: Yapay zekâ eskisi gibi kendisine atılan topu almak için hıyar gibi dikilmiyor. Bu yüzden oyunun temposu da biraz daha yüksek. Seri ara paslar ve koşu yoluna uzun paslarla kontrataklar çıkarmak mümkün. Paslar arasına girmek pek kolay değil. Seri toplarla, topla oynama süreniz bir hayli yüksek olabiliyor. Fakat gelişen pas sistemi ve artan özgürlükle her daim farklı fanteziler deneyeceğinizden bol bol top kaybedeceksiniz. Gayet güzel bu 'özgür pas' sistemi.

ŞUT VE KALECİ

PES: Şutlar zorlaşmış. Çok güçlü vuruyor oluşunuz tek başına yeterli değil. Doğru ayak, kaleye bakış ve doğru yön-tuşla anca... Kaleciler bazen çok sinir bozuyor. Alakasız topları kornere veya içeri tokatlıyor. Sektirme sorunu da çoğu maçta can yakıyor.

FIFA: Doğru adamla doğru noktadan şut çekmek önemli. Daha da önemlisi pozisyona göre şut çekebilmek. Kalecilerde zaman zaman ciddi bir kazmalık baş gösteriyor. Belli topları önce durdurarak yere indirip daha sonra yakalamaya çalışıyorlar ancak orta sahadan kalecileri delik deşik edebileceğinizi sanmayın. Ayrıca Be A Legend modundaki kamera açıları muhteşem olmuş. Şutu çekmeden önce hem olanı biteni görüyorsunuz hem de atmosfer tavan yapıyor. Özellikle 'balık gözü' kamera iyi iş çıkarıyor.

EĞLENCE

PES: Futboldaki mücadele ruhunu yansıttığı için deli gibi eğlenceli ama başından üç gün kalkmadan oynarsanız sıkar, o ayrı. Zira oyun zaman zaman fena kastırıyor.

FIFA: Ciddi şekilde hırs yapıyor insan. PC versiyonunda fareyle oynamak hem çok kolay, hem de çok eğlenceli. PS3 versiyonuysa inanılmaz gelişmiş. Sırf tüm yenilikleri görebilmek için başında bir hafta geçirebilirsiniz. 10 vs 10 online karşılaşmalar da tadından yenmiyor. Modlar o denli çeşitli ve eğlenceli ki sıkılabilene aşk olsun.

ONLINE

PES: PES 2008'den daha iyi ama yine de lag devam ediyor. Legend modu beklemekten sıkılmayanlar için hoş ama keşke dört değil de daha fazla kişiyi destekleseydi.
FIFA: Tüh, yukarıda söyledim 10 vs 10'u. Sunucularda oyuncu bulmak hiç dert değil. Girip *TF2* hızında yeni bir maça başlayabiliyorsunuz. Be A Legend'da büyüttüğünüz karakterinizi kullanmanız ve geliştirmeniz de mümkün. Ayrıca defalarca söylediğimiz gibi liglerimiz o hafta oyuncuların gerçek maçlardaki performansına göre değişiyor. Oyuncuların istatistikleri düşüyor, yükseliyor. Tek başımıza oynadığımız ligi çok daha zorlu, çekişmeli bir hale getiriyor.

ÖMÜR

PES: Master League, Legend modları ve birkaç arkadaş sayesinde PES 2010'a kadar çok rahat sizi idare edecektir.

FIFA: Başına bir kez oturdunuz mu suyunu sıkmadan rahat edemiyorsunuz. Özellikle PC'de dönüp dönüp tekrar oynamak mecburiyetini hissettim sürekli. Yılda bir yama çıkartsalar, 2012'ye kadar başka futbol oyununa gerek yok.

BROTHERS IN ARMS HELL'S HIGHWAY

ONLARI CEHENNEM YOLUNDA ÖLÜM BİLE AYIRAMAZ -KAAN ALKIN

Sahanlıktan çıkıp ileri doğru hareket etmemiz gerekiyordu. Ancak önümüzdeki açık alanda bir iki saman yığını ve bir uçak enkazı dışında siper olarak kullanabileceğimiz hiçbir şey yoktu. Jerry, düzlüğün diğer ucunda yer alan evi çevreleyen duvarı siper almış, üstümüze durmadan mermi yağdırıyordu. Arkalarına aldıkları güneş, görüşümüzü iyiden iyiye kısıtlıyordu. Saldırı timini ileri çıkarmak için bir şeyler yapmalıydım.

Roketatar timine Jerry'yi ateş altına almalarını emrettim. Roket salvosuyla birlikte, düşmanı biraz olsun sindirmek için ateş ediyordum. Saldırı timi siperini bırakıp enkaza doğru koşuya başladı. Sadece bir kayıpla tekrar siper almayı başardılar. Bu arada biraz da şansın yardımıyla düşmana ilk ciddi kaybını verdirdik. Düşmanın başının üstünden geçen roket, evin duvarında öyle bir kuvvetle infilak etti ki patlamanın etkisiyle etrafa savrulan Alman askerlerinin uzuvlarının bir kısmı siperimizin yakınına kadar geldi. En azından bir süre kafalarını siperlerinden çıkartmayacakları kesindi. Taarruz için elimize geçecek en iyi şans buydu. **–Çavuş Baker**

Roketin neden öyle şiddetle patladığını bilmiyorum. Fakat bir iki saniye sonra saldırı emrinin geleceğinden emindim. Çavuş Baker saldırı emrini verdikten sonra bana döndü ve "Cehennemde görüşmek üzere" dedi. Siperin üstünden atlarken hemen yanındaydım. Sanki cehennemden başka bir yerde görüşüyormuşuz gibi… **-Er Conner**

AKSİYON DEĞİL DRAM

İkinci Dünya Savaşı oyunlarının dört bir yanımızı kuşattığı bir dönemde çıkarak aslında hak ettiği ilgiyi pek göremeyen *Brothers In Arms*, Hell's Highway'le dünya savaşı oyunları furyası olmayan bir dönemde tekrar şansını deniyor. İyi de yapıyor. Oyunun başına oturduğum dakikadan yazıyı yazmaya başladığım ana kadar kafam ciddi şekilde karışıktı. Üstünde kafa patlattığım oyunu, yazının ilk satırlarına başladığım ana kadar içinde *çiğ* kelimesi geçen cümlelerle özetliyordum denebilir. Yazmaya başlayınca fark ettim ki, karşımdaki çiğlikten daha başka bir şeydi ve içinde bulunduğumuz dönemde oynadığım oyunlar yüzünden olsa gerek, ben bu farklı tadı almakta cidden zorlanıyordum.

Hell's Highway'in en büyük handikabı ve en iyi yanlarından biri eski oyunlara fazlaca gönderme içeriyor olması.


Her zaman taktiklere kalmıyor çatışmaların sonucu. Bazen şansa bazense kişisel becerilerinize kalıyor.

İlk iki oyunu oynamadıysanız Baker ve ekibinin neyden bahsettiğini sıklıkla ıskalayabilirsiniz. Ekibin önceki oyunlarda ölen üyeleri sık sık anılırken, yeni üyeler de gayet beklenmedik bir hızla ekibe yediriliyor. Senaryo yavaş yavaş ilerlerken sürekli karşımıza çıkan ara videolarla dikkatimiz ekip üyeleri arasındaki ilişkiye ve bağlılığa çekiliyor. Peki bu kötü bir şey mi? Hayır, hatta tam tersi çünkü bu hikâyeler bir yandan tüm şiddetiyle süren savaşın temposunu düşürmüyor. Eğer tek başına bir karakteri kontrol ediyor olsaydık elbette ana görevler bizim için çok daha önemli olabilirdi ama pek çok çarpışmadan birlikte sağ çıkmış bir avuç insanız ve savaşın gidişatı kadar birlikteliğimiz de önemli. Uzun lafın kısası, strateji belirlemek için haritamı açmak, planımı yapıp düşmanı gafil avlamak elbette haz vermeye devam ediyor ama bu his, ara videoların taşıdığı duygusallığın yanına bile yaklaşamadı.

GÖRDÜKLERİM DEĞİL HİSSETTİKLERİM

Hell's Highway grafik olarak kesinlikle muhteşem bir oyun değil. Oyunun bu yanını tek bir kelimeyle özetlememiz gerekirse "yeterli" diyebiliriz. Zaman zaman gerçekten nefes kesen sahnelerle karşılaşmıyor da değiliz. Ancak görsel olarak oyunun genelinde fazla rahatsız etmeyen bir basitlik hakim görsel olarak. Diğer yandan karakter animasyonları fena değil. Yüz ifadeleriyse oyunun dramatik havasını dört dörtlük yansıtıyor. Zaten ben BiA'ya "aksiyon oyunu" demekte cidden zorlanıyorum. Kendisi aksiyondan çok bir drama benim için. Hatta biraz ağır bir drama

1- Miğferle boyun arasında ne vardı? 10 puanlık uzman sorusu.

2- Askerlik hatırası fotoğrafı çektirmek için pek iyi bir an değil ancak Baker'ın küçük Emrah bakışları savaş falan dinlemiyor.







Yağmur yağmaya başladığı anda grafiklere bir haller oluyor, bir güzellik geliyor oyuna her nasılsa.

ki, Hell's Highway'i oynadıktan sonra daha önceki dünya savaşı oyunlarının ne kadar gerçekçi olursa olsun, aksiyonundan nasıl oldu da zevk aldım, nasıl oldu da dramatik bölümüne saplanıp kalmadım diye şaşırdım.

Oyunun müzikleri ve seslendirmeleri fena değil. Zaten çatışmanın gürültüsü dışında ekibe yağdırdığınız emirler ve ara sahnelerde çalan müzikler dışında bu konuda pek zengin değil oyun. Yine en başlarda bir handikap gibi görünse de, savaşın atmosferine girdiğinizde müziklerin ne kadar doğru kullanıldığını fark ediyorsunuz. Sonuçta hiçbir savaşın arka planında atmosferi tamamlasın diye müzik çalmıyordu. Silah sesleri, bağırış çağırış, patlamalar, kısaca tek duyulan savaşın gürültüsüydü. Hell's Highway için de durum aynen böyle. Eğer az da olsa Çavuş Baker'ın yerine koyabiliyorsanız kendinizi, kulağınızın dibinde vızıldayan kurşunların katkısı sözde gaz müziklerden çok daha sağlam bir atmosfer yaratıyor.

SEVECEN SAVAŞ VAR SANKİ

Yaratılan atmosferin adı da "savaşın acımasızlığı". Biz canımızı teslim edince son kayıt noktasından oyuna devam edebiliyoruz, ama ilerlediğimiz topraklarda evlerini, ailelerini ve hayatlarını kaybeden sivillerin hikâyesini öğrenmek zaman zaman insanın tüylerini ürpertiyor. Düşman askerlerini kanatlardan sarıp çapraz ateşte bıraktığımda tetiğe her ne kadar tereddüt etmeden basarsam basayım, savaşın herkesin insanlığından nasıl okkalı bir parça koparıp götürdüğünü hissedebiliyorum. Zaten senaryo da sizi insanlığın kaybedilişiyle yüz yüze bırakıyor. Tanımadığı birinin hayatını kurtarmak adına kendi canını verenler, psikolojisi bozulup halüsinasyon görmeye başlayanlar, tek bir mermiyle sonu gelen büyük hayaller… Tadını kaçırmamak için hikâyeden bahsetmekten kaçınıyorum.

Oyunun mekaniklerinde önceki oyunları oynadıysanız değişen bir şey olmadığını göreceksiniz. Tab tuşuyla emir vermek istediğimiz timi seçip faremizin sağ tuşuyla gitmelerini istediğimiz noktayı işaretliyoruz. Tab tuşuna basılı tutarak bizi takip etmelerini emredebiliyoruz. Tek tuşla siper alabiliyoruz. Kameralar arasındaki geçiş oldukça akıcı ama nadiren durduğunuz noktaya göre saçmalayabiliyor. Örneğin siperden kafanızı çıkartıp ateş etmeye kalktığınızda miğferiniz ekranın tam ortasına denk gelip görüşünüzü tamamen kapatabiliyor. Bir adım yana kayınca sorun çözülüyor.

ROT BALANS VE YAPAY ZEKÂ

Oyunun göze en çok batan sorunu yapay zekânın biraz çapsız oluşu. Takım arkadaşlarımız pek fena sayılmaz. Ortalık bir yere yollarsanız "burası ateş hattı" diye bağırıp en yakın sipere koşabiliyorlar mesela. Belirlediğiniz hedeflere de gayet güzel saldırıyorlar. Yapay zekâdan çok da bir beklentimiz yok aslında. Sonuçta oyundaki tüm olayımız düşmanı bir timle baskı altına alıp diğer bir timle kanatlardan çevirmek ve çapraz ateşte eritmek. Ancak yapay zekânın biraz daha dişli olması hoş olurdu. *Alternatif Savaş* başlıklı kutuda oyunu Veteran zorlukta bile oynasanız nasıl üstesinden geleceğinizi bulabilirsiniz.

Düşman birliklerinin sıkıntı yaşadığı tek konu zekâ değil, mühimmat da kıt. Tanklar, uçaklar, roketler üreten Alman mühendislerinin aklı her nedense bu oyunda el bombası yapmaya ermemiş. Oyun boyunca gördüğüm askerlerin bir tanesinde bile el bombası atan bir Alman askerine rastlamadım. Şaşırtıcı.

GÖZLERİM DOLDU NEREDEYSE

Brothers In Arms: Hell's Highway oldukça güzel bir oyun olmuş. Bu güzelliğin şarta bağlanmış olmasıysa kesinlikle hoş değil. Nedir bu şart? Seriyi tanıyor olmak. Eğer kendinizi savaşın atmosferine sokmak için gaz müziklere ihtiyacınız yoksa ve savaşın, gerçek çatışmaların psikolojisi sizin için yeterliyse, aksiyon oyunu etiketi altında devam eden bu enfes dramın devamını merak ediyorsanız, boş geçmeyin derim. Hikâye değil aksiyon benim için daha önemli diyorsanız, zaten bol bol seçenek var önünüzde.

ALTERNATİF SAVAŞ

Hell's Highway'de kullanılan standart taktik: Düşmanı bastır, bir timi arkalarına ya da yanlarına dolaştır ve düşmanı ortadan kaldır. Ancak bu taktik her zaman işe yaramadığı gibi sürekli tekrarlayınca da sıkıcı hale gelebiliyor. Taktik becerileriniz kadar kişisel becerilerinizi de konuşturmak istiyorsanız bir de benim yolumdan yürümeyi deneyin.

Eğer varsa timlerinizi sağlı sollu siperlere yerleştirin. Kendiniz de daha uzak bir noktada siper alın. Ancak atış emri vermeyin. Düşman ateşi altında sindiklerinde zaten kafalarını pek sık çıkartmayacaklardır. Tüfeğinizi doldurun ve tüm düşman birimlerinin ateşe başlamasını bekleyin. Daha sonra her iki timinize de aynı gruba saldırmaları için emir verin. Artık kafanızı çıkartıp diğer adamlarınıza ateş etmeye çalışan düşman askerlerini el çabukluğuyla halledebilirsiniz. Peşinizde saldırı timini gezdirmek yerine iki time de farklı düşmanlara saldırı emri verebilir ve tek başınıza etrafta dolanıp savaş alanını temizleyebilirsiniz.



1- Savaşın değişmez gerçeği ölüm ve sürekli onunla yaşamak zorunda kalanlar.

2- Onlar cehennemi gördüler ki biz görmeyelim.





Ne İyi? Ne Kötü?

+ Atmosfer
+ Duygusal derinlik
+ Karakterler arası ilişkinin sunumu
- Salt aksiyon arayanlara göre değil
- Bolca grafik hataları var
- Yapay zekâ biraz kıt

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Dramıyla ön plana çıkan, önceki oyunlara fazlasıyla bağlı kalan, seriyi takip eden oyuncuların oynaması gereken, iyi bir oyun.

7.7



> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** Gearbox Software > **Türkiye Dağıtıcısı:** Tiglon (59 YTL) > **Yaş Sınırı:** 18+ > **Minimum Sistem:** Intel Core 2 Duo 2.66GHz / Athlon 64 3000+ İşlemci, 1GB RAM, GeForce 7800 / Radeon X1650 ekran kartı, 8GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** Intel Core 2 Duo 2.66GHz / Athlon X2 3800+ işlemci, 2GB RAM, GeForce 8800 / Radeon HD 4850 Ekran kartı > **Web Sitesi:** www.brothersinarmsgame.com



FARCRY 2

SAVANLARIN ÇOCUĞU, AFRİKA'NIN VAHŞİ HAYVANI

-TUĞBEK ÖLEK

Oyun dünyası nihayet Afrika'yı keşfetti. Hollywood'un da dört sene önce aynı keşfi yaptığını düşünürseniz çok da şaşırtıcı değil bu. Üçüncü dünyanın "sefil" ülkelerinin (Afrika, Siam, Orta Amerika vs.) muhteşem Amerikan kahramanlarının vurabileceği gereksiz insan yığını üretmek dışında bir işe yaramadığı günler geride kaldı. Artık her toprağın kendi gerçekleri, hikâyeleri ve güzellikleriyle varolduğunu fark ediyor Batı'nın kültür ürünleri. Bu kadar filmin ardından bu aralar Afrika gerçeğinde geçen bir oyun çıkmasa şaşırırdık zaten.

Far Cry 2'nin daha ilk saniyesinde gözlerinizi açıyorsunuz o gerçeğe. Savaş dumanlarının tütmeye başladığı bu isimsiz Afrika ülkesine gelir gelmez işlerin çok karışacağını hissediyorsunuz. Geveze taksi şoförünüzün cipi tozlu yollarda ilerlerken insanların çaresizce ülkeden kaçmaya çalıştığına tanık oluyorsunuz. Sizi bu ülkeye getiren uçak hiç beklemeden tekrar havalanıveriyor ve şoförünüz size dönüp "görüyor musun, bu son uçak, bundan sonra bu ülkeden çıkış yok" diyor. Eğer Afrika savanlarının doğal güzelliği için gelmiş şaşkın bir fotoğrafçı olsak o an paniğe kapılırdık ama hayır, bu ülkede olmak için çok daha farklı sebeplerimiz var bizim. Ülkede karşıt gerilla güçleri arasında gerilim artarken iki tarafı birden silahlandıran bir pisliği temizlemeye geldik buraya. Savaşları tırmandıran, sonra dumanların arasında dolanıp leşlerden beslenen bir çakal hedefimiz. İnsanlığa bu büyük iyiliği yapmak istememizin ise tek bir sebebi var, para. İşinde usta, görevden ve pislikten kaçmayan bir kiralık katiliz anlayacağınız. Havaalanına doğru kaçan mültecileri görünce yavaşlıyor şoförümüz, kendi dilinde bir şeyler söylüyor ama mültecileri geri döndüremiyor. "Onlara son uçağın kalktığını anlatmaya çalıştım ama inanmadılar bana" diyor kafasını sallarken. Çok da umrundaymış gibi gözükmüyor.

Bir kontrol noktasında duruyoruz. Elini tetikten hiç çekmeyen, adam öldürmek için sebep arayan gerillalar arabamızın çevresinde dolanıyor katil köpekbalıkları gibi. Birisi kimiz, nereye gidiyoruz, sorguya çekiyor şoförü. Gergin ama elden geldiğince sakin oturuyoruz cipin arka koltuğunda. Taksicimizin tatlı dili bize yolu açacak mı? Açamazsa acaba önce hangi gerillanın üstüne çullanmalı? Sağ çıkma şansım var mı? "Bütün gün burada dikiliyorsunuz, yazık size de yahu, ben dönerken bira getireyim ister misiniz?" Derin bir nefes alıyorum, ulan taksici geveze olduğun kadar zekiymişsin de meğer. >>



Düşmanlarınız yakın mesafede çok can yakıyor ama Dragunov'u alıp hakim tepelere çıktınız mı hiç şansları yok.





1- Oyunda harita tuşuna basınca (5) karakteriniz kamerayı eline alıveriyor. Şık ve kullanışlı bir buluş.

2- Kontrol noktalarını gazlayıp geçmek bazen işe yarasa da her zaman büyük bir risk..

>> EN GÜZEL, EN KISA OYUN

Oyunun daha bu birinci dakikasında kalbim küt küt atmaya başlıyor. "Beklediğimden de güzel bir hikâyesi olacak bu oyunun" diye geçiriyorum içimden. Gereksiz gevezelik yapıp sürprizleri bozmamak için sonraki beş dakikayı anlatmıyorum. Ama hikâye her saniye biraz daha heyecanlanıyor ve artık karşımda bir başyapıt olduğuna eminim. İşte görmek istediğim oyun, 100 üzerinden 100, tam bir şaheser. Sonra bitiyor bu şahane oyun ve Far Cry 2 başlıyor.

FC2'nin ilk beş dakikasını kim yaptı bilmiyorum ama oyunun gerisini yapanlarla aynı kişiler olmadığı kesin. Sağlam hikâyeli, insanı şaşırtan ve Afrika'nın havasına sokan bu şaheser tadı hızla kaybolup gidiyor ve arada bir, çok kısa sürelerle su yüzüne çıkıyor oyun boyunca. Bazen idealist gazeteci Reuben ile konuşuyorsunuz, bazen rahip Maliya size olup biteni anlatmaya çalışıyor. O zaman o güzel hissi bir parça daha yakalıyorsunuz. Yine de oyunun yüzde 99'u, güzel ama aklımızı başımızdan alamayan Far Cry 2'den ibaret.

Far Cry 2, Afrika'nın geniş coğrafyasında geçen, sizi bütünüyle serbest bırakan bir FPS. Eninde sonunda sizi asıl hedefiniz olan Çakal'ı öldürmeye götürecek gevşek bir ana hikâyesi var. Ana hikâye görevleri bu isimsiz ülkede savaşan iki gerilla örgütü UFLL ve APR'den geliyor. İstediğiniz zaman gidip senaryo görevi alıyorsunuz ve oyunu bitirme yüzdeniz biraz daha ilerliyor. Ayrıca çift taraflı çalışsanız da kimsenin umrunda olmuyor. Bunun dışında mecburi olmayan ama sizi yeterince ödüllendiren yan görevler de var. İstediğiniz zaman istediğiniz görevi alabilir ve istediğiniz şekilde yapabilirsiniz. Oyunda illâ geçmeniz gereken yollar, ulaşmanız gereken noktalar yok. Birini öldür demişlerse mesela, ölsün de bir kilometreden kafasına havan topu mu atmışsınız, sessizce gidip korumalara fark ettirmeden adamı palanızla doğramış mısınız, kimse hesap sormuyor.

Far Cry 2 başladığında kendinizi bir UFLL subayının karşısında buluyorsunuz. Önce oyunun ilk beş dakikası içinde yaşananlar yüzünden fırçamızı yiyoruz, sonra hiç bekletmeden ilk görev geliyor: Git dışardaki arabayı tamir et, sonra bilmem neredeki militanları öldürüp kulübeyi ele geçir. O ilk beş dakikada sıtmaya yakalanıp yataklara düşen, kafasına koluna sayısız mermi yiyen biz değilmişiz gibi işe koyuluyoruz. Ama kafamı kurcalıyor, yahu biz kiralık katil, paralı asker bir adamız, araba tamircisi değiliz ki! Ama emri almışız bir kere, dışarıda bekliyor bizi bozuk araba. Sonra keşfediyoruz ki bu ülkedeki bütün arabaların karbüratöründe (bazen radyatörde) sihirli bir vida var, bunu lokma takımıyla iyice sıkarsak arabanın derdi her ne olursa olsun tamir oluyor. Arabayı tam gaz bir kayaya mı vurduk, hadi karbüratörü sıkıştıralım. Gerillalar delik deşik mi etti arabayı, karbüratöre bir el atalım. Tamam, bu saçma yöntemi uygulayan ilk oyun değil Far Cry 2, hatta *BF: Bad Company*'nin tersine en azından kaputu açmaya zahmet ediyoruz. Sonra oyunun toplam 50 kilometrekarelik alanı içinde arabamızı tamir edemezsek biryerden bir yere gitmek mümkün değil. Bu sadece oynanışı kolaylaştırmak için bulunmuş fena da olmayan bir çözüm. Ama FarCry 2 oynarken canımı en çok sıkan bizim iyiliğimiz için üretilmiş böyle çözümler oldu. Oyunun her yanında, her anında var bunlar ve siz Afrikanın havasına girmeye, oyun içinde kendinizi kaybetmeye çalıştıkça karşınıza çıkıveriyor. Bazen "Lanet olsun bırakın yarım saat koşturayım gerekirse ama bozmayın şu oyunun havasını" diye bağırasınız geliyor.

SIKI ÇATIŞMALAR

Neyse sonuçta biz tamir ediyoruz arabamızı… Aldığımız emre uygun olarak gidip o kulübeyi buluyor ve oradaki üç adamı temizliyoruz. Bu kadar rahat anlattığıma bakmayın,

ÖDÜLLÜ YARIŞMA

UBISOFT

Far Cry 2'deki en ilginç anınız nedir? Yollayın kazanın.

Far Cry 2'yi ilginç yapan, bu serbest dünyayı kullanarak bizim yapabildiklerimiz. Oyunu incelerken bizim başımızdan bir dolu ilginç, komik, şaşırtıcı olay geçti. Eğer tadını çıkararak oynarsanız eminiz sizin de başınıza bu tip ilginçlikler gelecek. Bu yüzden küçük bir yarışma düzenlemeye karar verdik. Kurallar çok basit. Başınızdan geçeni 500 karakteri geçmemek kaydıyla yazın ve **oyungezer@oyungezer.com.tr** adresine yollayın. Eğer ekran görüntüleri varsa 500kb'ı geçmemek kaydıyla ekleyebilirsiniz. 10 Aralık'a kadar bize ulaşan en ilginç hikayeler kazanacak. Hediyelere gelince: Her birinden beşer ayrı kişiye verilmek üzere Prince of Persia Trilogy, Ubisoft Mug, Ubisoft kulaklık, Ubisoft kalemlik. Yani toplamda 20 kişi hediye kazanacak, birinci Prince of Persia Trilogy alırken, yirminci kalemlik kazanacak. Bize hediyeleri sağlayan Ubisoft ve Tiglon'a teşekkürler.

Far Cry 2'nin en çarpıcı yanlarından biri güneşin gerçek zamanlı doğup batması. Böylece hem Afrika'yı farklı ışık ve atmosferlerde görebiliyorsunuz hem de görevleri farklı şartlarda yapabiliyorsunuz. Zor görevleri gece yapmak çok işe yarıyor.










- Babacım yolun ortasına park etmişsin öküzü ama!
- Basma kornaya yiğenim su içene yılan bile dokunmaz.

oyunu üçüncü zorluk seviyesinde (toplam dört zorluğu var) oynarken sık sık çok zorlandım. Bu ilk görevde de iki kere ölümün ucundan döndüm. Far Cry 2'de düşmanlarımız muhteşem değiller ama attıklarını vurmak gibi kötü bir huyları var. Bu hoşuma gidiyor, severim sıkı çarpışmaları. Üstelik yapay zekâları da fena değil. Kendileri siper almayı akıl edemese de en azından çevrenizi sarmasını biliyorlar. Ayrıca birbirlerine bağırıp çağırarak haberleşiyorlar da. Asıl ilginci zaman zaman beklenmedik fevrilikte hareketler yapmaları. Bu hareketler pek akıllıca değil ama oyunu daha heyecanlı yaptığına şüphe yok. Mesela uzaktan taciz ettiğiniz bir kampta sizinle mermi değiş tokuşu yapan bir asker, bir anda yandaki arabaya atlayıp üstünüze sürebiliyor. Bugüne dek bunu hep biz NPC'lere yapardık. Hiç hoş değilmiş gerçekten, bir araba roket gibi kafanıza doğru gelince cidden panik oluyorsunuz. Ya da sizin bir eve girdiğinizi görünce koşup akrobatik bir hareketle evin kapısından içeri el bombası atıyorlar. Gerçekten heyecanlı ama çok da zekice değil. Bu hareketler genelde sizin değil onların canına mal oluyor.

Bu ay incelediğim diğer oyun *Little Big Planet*, içindeki şarkılarından birinde Kuran'dan bir ayet geçtiği için iki hafta ertelendi, belki duymuşsunuzdur. *LBP*'nin ertelenmesine yol açan o ayet "Her canlı ölümü tadacaktır" idi. Şimdi düşünüyorum da Far Cry 2'de yere göğe yazmak lazım bunu, her adımda hatırlamak lazım. Öylesine bir oyun ortamı yaratmış ki Ubisoft Montreal, başka hiçbir serbest oyun ortamıyla mukayese edilemez. Mesela *GTA*'nın Liberty City'sinde eğer siz akıllı olup kimseyi rahatsız etmiyorsanız, polisin gözü önünde suç işlemiyorsanız başınıza iş gelmez, rahatça dolanırsınız. Ya da *STALKER*'ın Çernobil'inde azıcık dikkatliyseniz, radyasyon paketleri ve başıboş köpeklere dikkat ediyorsanız başınız belaya girmeden bir yerden diğerine gidebilirsiniz. Ama ya Far Cry 2'nin Afrika'sı? Burada çatışmadan, mermi yemeden adım atmanın imkânı yok. Neredeyse oyundaki her kavşağa konmuş ve ufuktan göründüğünüz anda üzerinize mermi yağdırmaya başlayan kontrol noktalarından tutun, yollarda başıboş gezen ve sizi görünce hızla üstünüze sürüp ağır makineliyi burnunuza dayayan serseri gerilla ciplerine kadar her yerde tehlike var. Gelmiş geçmiş en tehlikeli oyun dünyası bu açık ara. O yüzden kaydet/yükle ekranlarını bol bol ziyaret edeceksiniz.

Bu bitmez tükenmez tehlikeler iyi bir şey mi yoksa kötü mü, karar veremiyorum. Bir yandan düz bir çizgide ilerleyen *Call of Duty* gibi oyunların atmosferini veriyor, oyunun temposu hiç düşmüyor. Sürekli uyanık olmak zorunda hissediyorsunuz ve bol bol çarpışıyorsunuz. Sonuçta Far Cry 2'yi oynama sebebimiz de bu. Ama diğer yandan bir noktadan sonra bunaltıyor sizi, oyunun büyük haritası içinde bir yerden bir yere gitmeyi işkence haline getiriyor. Mesela aldığınız bir görevin bulunduğu noktaya gidene kadar dört kere çatışmış, mermilerinizi ve sağlık paketlerinizi tüketmiş oluyorsunuz. Özellikle de şu kontrol noktaları önemli bir mesele. Far Cry 2'nin haritası çok geniş olsa da uçsuz bucaksız bir çayırlık değil. Haritanın büyük kısmı vadilerden oluşuyor ve kontrol noktaları da genelde dar alanlara yerleştirilmiş. Bu yüzden pek azının çevresinden dolanıp çatışmadan kaçınabiliyorsunuz. Oyunun başında gazlayıp kontrol noktalarını geçmeyi denedim. Hızla geçip uzaklaşırsam peşimden gelmezler diye düşündüm ama namussuz gerillalar o kadar hızla cipe atlayıp peşinize düşüyor ki silah menzillerinden bile çıkamıyorsunuz çoğu zaman. Durup takipçilerinizi temizleseniz bile aracınızı patlatıp sizi yaya bırakma riskleri var. Sonunda her kontrol noktasında dur, adamları vur, yola devam et rutinine alıştım. Sıkıldım ama alıştım, sonuçta en az zamana mal olan yol bu. Keşke bu kontrol noktalarında adamlar bu kadar hızlı belirmeseymiş, birini temizlediniz mi gerillalar 15 dakika yerine 2 gün sonra geri gelseymiş. En azından bir görevi bitirince dönüş yolunda debelenmezdik tekrar. Daha da güzeli, rüşvetle kontrol noktası geçmeyi akıl edebilselermiş. Bir kontrol noktasına yaklaştığımızda deli gibi ateş açmak yerine önümüzü kesseler, sorgu çekseler, biz de onları mutlu edecek bir şeyler verip geçebilsek oyuna bir parça renk gelirdi. Seçme şansımız olurdu, daha gerçekçi, heyecanlı ve kolay olurdu.

PELİKÜLDEKİ KARA KITA



Hotel Rwanda (2004)
Rwanda'daki iç savaşı konu alan film sadece bir iç savaş hikâyesi değil, aynı zamanda incelikli bir karakter draması. Yıllar önce Belçikalı sömürgecilerin ikiye ayırdığı Rwandalı Hutu ve Tutsi kökenli siviller arasında çıkan iç savaşta, Hutu liderleri örgütlenip Tutsilere soykırım uygular. Hükümet ve ordu kendi derdine düşmüş ve Birleşmiş Milletler de adeta olanlara gözlerini kapamıştır. Ünlü bir otelin müdürü olan Paul Rusesabagina ise tüm tehditlere karşın Tutsi mültecilere otelinde kucak açar.



The Constant Gardener (2005)
Başrollerini Ralph Fiennes ve Rachel Weisz'ın paylaştıkları The Constant Gardener, ülkemizde Arka Bahçe olarak biliniyor. Eşini şüpheli bir trafik kazasında kaybeden İngiliz diplomat Justin Quayle'in gerçeği arayış öyküsünü anlatan film, çok uluslu ilaç firmalarının Afrika halkı üzerindeki yasadışı ilaç denemelerini konu alıyor. The Constant Gardener, lafını çekinmeden söyleyen sorumluluk sahibi bir film.



The Last King of Scotland (2006)
Afrika'nın karışık ülkelerinden biri olan Uganda'nın başına dikta rejimiyle gelen Idi Amin'in farklı pencerelerden anlatıldığı film, birçok farklı açıdan okunabilir. Bir saniyesi diğerine uymayan ve bu nedenle oldukça ürkütücü bir hale bürünebilen Idi Amin'in neden olduğu soykırımın alt metinlerle verildiği filmde Idi Amin rolüyle Forest Whitaker, "En iyi Erkek Oyuncu" dalında Akademi Ödülü'ne layık görülmüştü



Blood Diamond (2006)
İç çatışmalarla kavrulan Sierra Leone'de hem ayrılıkçı gerillaların, hem de iç savaşı körükleyen hükümetin halkı ölüm pahasına elmas çıkarmak için çalıştırmasını ve küçük köylerde yaşayan insanlara oy için baskı yapmasını konu alan film, Afrika üzerinde oynanan sayısız küresel oyundan birine daha parmak basıyordu. Risksiz hayatlarında, huzur dolu bir şekilde takı mağazalarının vitrininden müstakbel eşine tek taş bakanların, o tek taşın o vitrine nasıl geldiğini bilmesi gerek, değil mi?


Kasabaya girdiniz mi dikkatli olun. Burası ateşkes bölgesi, yanlış bir hareketiniz tepenize 20 gerilla çullanmasına yol açıyor.


Başta çok dikkat çekmese de oyundaki çoğu yere botla da gidebiliyorsunuz.

MANTIK BUNUN NERESİNDE?

Far Cry 2'de bu keşkelerden daha çok var. Mesela silah dükkânları >>


Neron hayatta olsa favori oyunu Far Cry 2 olurdu herhalde. Doğru rüzgar ve zamanlamayla hayli büyük yangınlar çıkarabiliyorsunuz.





1- Makinalı tüfek yuvaları çok ölümcül. Neyse ki yapay zekâ pek kullanmaya meraklı değil bunları.

2- Çatışmada düşüp kaldığınızda, en yakın dostunuzun yüzünü görmek gibisi yok.

BU VAHŞİ DOĞADA KENDİ AVININ PEŞİNDEKİ BİR HAYATTA KALMA USTASI OLMASINI ÖĞRENMELİSİNİZ..

>> öyle saçma tasarlanmış ki. Giriyorsunuz silah dükkânına, içeride demir bir telin arkasında silah satıcısı var ama size silahı o satmıyor. Gidip kapının karşısındaki bilgisayardan alıyorsunuz. Kötü tasarlanmış, kullanışsız ve sinir bozucu sesleri olan tarih öncesi bir bilgisayar. Yahu oraya silah satıcısını koymuşsunuz, güzel güzel onunla konuşarak alsak ya silahımızı? Hayır, o adam orada sadece size görev vermek için dikiliyor. Onun verdiği görevi yaparsanız satın alabileceğiniz yeni silah tipleri açılıyor. Üstelik verdiği görev hep aynı, git konvoyu yok et. Sadece konvoyun yeri değişiyor. Üşenmişler resmen iki tane güzel görev yazmaya. Ayrıca bir silahı aldınız mı hemen yandaki cephanelikte çıkıyor ve istediğiniz zaman gelip istediğiniz kadar alabiliyorsunuz. Kullanışlı olsun, oyuncunun hayatını kolaylaştırsın diye düşünmüşler herhalde ama sadece bir silah alma işinde bile karşınıza bu kadar mantıksız şey çıkınca soğuyorsunuz oyundan.

Sadece silah dükkânı değil, oyunun tümündeki görevler fazlasıyla yavan ve tekdüze. Her seferinde haritanın bir yerine git, birini öldür, bir şeyi patlat. Neyse ki oyunu renklendiren Buddy sistemi devreye giriyor burada. Size yardımcı olan dostlarınız var, bunlar bir nevi kan kardeşiniz, kankanız. Bir görev aldığınızda en yakın dostunuz hemen arıyor, "Duydum ki bir iş peşindeymişsin, şuradayım gel beni bul" diyor. Yanına gidince de o göreve özel taktikler veriyor. Mesela haritada dolanıp duran polis şefini temizleyeceksiniz. "Adamı hareket halinde vurmak zor ama kardeşinde kirli işlerinin kayıtları var, gidip zorla elinden alırsan panik olup karakola dönecektir, sen de basıp rahatça temizlersin" diyor. Böylece görevi farklı bir yolla yapıyorsunuz. Genelde bu alternatif yollar işinizi kolaylaştırmıyor ama görevi verildiği haliyle yapmaktan daha heyecanlı ve ilginç oluyorlar. Bu yüzden zamanla her görevi böyle yapmaya başlıyorsunuz, sıkıcı ve tekdüze olmaktan kurtuluyor görevleriniz.

BUDDY GİBİ YAR OLMAZ

İkinci dostunuzsa her düştüğünüzde yardımınıza koşan, tam bir kan kardeşi. Bir çatışmanın ortasında sağlığınız sıfırlanınca arkadaşınızın gelip sizi sürükleyerek çatışmadan çıkardığını görüyorsunuz hayal meyal. Sonra "hadi kendine gel, hâlâ düşman dolu ortalık" diyor ve birlikte çatışarak kötü adamları temizliyorsunuz. O kadar iyi çarpışıyor ki bu ikinci arkadaş, ikiniz bir oldunuz mu düşmanın sizi durdurması çok zor. Böylece hem oyunu yükleyip görevi baştan almaktan kurtuluyorsunuz, hem de zorlandığınız noktayı arkadaşınızın yardımıyla geçiyorsunuz. Gerçekten harika bir buluş.

Ama her düştüğümde elimden tutan biri var nasılsa diye rahat davranmayın çünkü dostunuz her seferinde gelmiyor. Sizi bir kere kurtardı mı tekrar gelebilmesi için önce güvenli evlerinizden birine gidip tekrar aktif hale getirmelisiniz. İki bela arasında bu evlerden birine uğramamışsanız desteğiniz de gelmiyor. Hani oyunun en başında bize git şu kulübeyi ele geçir demişlerdi ya, işte orası ilk güvenli evimiz oluyor. Haritanın dört bir yanında bu evlerden bir sürü var. Kapılarındaki nöbetçileri temizlerseniz kullanmaya başlayabiliyorsunuz.
Ayrıca oyunda Underground adında bir yeraltı örgütü var. Adını ilk duyduğunuzda uyuşturucu kaçakçısı falan sanıyorsunuz bunu. Aslında mültecilere yardım eden, halka sağlık malzemesi sağlayan bir hayır örgütü bunlar. Bütün ülkeyi kötülük ve dehşet sarınca iyiler yeraltına çekilmiş. Biz kiralık bir katil olduğumuzdan bu tip iyiliklerle işimiz yok hesapta. Oysa kader sürekli iyiye doğru sürüklüyor bizi. Oyun boyunca düşmanların yanı sıra bir yandan da sıtmayla mücadele ediyoruz. Sıtma ilaçlarıysa Underground'un elinde. Bu yüzden ilacımız bittikçe onlara yardım etmek zorunda kalıyoruz. Bu görevlerde açtığımız yeraltı evleri de kendi güvenli evlerimiz gibi çalışıyor.

AFRİKA'NIN HAVASI SUYU

Oyuna ilk girdiğinizde "aa, ne güzel grafikler" demekten alamıyorsunuz kendinizi. Gerçekten de Montreal stüdyosu harika bir iş çıkarmış Afrika'yı canlandırmak konusunda. Takdir ediyorsunuz ama sırrını tam olarak da çözemiyorsunuz, daha doğrusu ben çözemedim. Far Cry 2'nin "Afrika'yı canlandırmak" konusundaki başarısının sadece grafiklerin güzelliğiyle değil, oyunun kalbiyle ilgili olduğunu fark edemiyorsunuz. Ama ne zaman oyunda ilerleyip hikâyenin gevşekliğinden, aynı şeyleri yapıp durmaktan sıkılıyorsunuz, o za-


Oyunda el bombalarını hayli abartmışlar. Bir keresinde tekiyle 7 kişiyi öldürüp görev bitirdiğim bile oldu.



Bir tepede yelken kanat bulunca heyecanlanıyorsunuz. Manzara süper, yol uzun, burdan bir saldım mı, ver elini Malkara. Ama kanadınız yediği ilk mermide taklalar atmaya başlayınca bu keyif kâbusa dönüşüyor.





1- Sağlığınız çok azalırsa kendinize ilkyardım uygulamanız gerekiyor.

2- Arkadaşınız yaralanınca gidip şırınga basarak kurtarabiliyorsunuz. Gerçi seçim size kalmış, ölüme de terk edebilirsiniz.

man hissetmeye başlıyorsunuz. Hani günlük koşturmaca içinde şehrin kendisinden koparız ya… Yürüdüğünüz kaldırımın, sokakta yanınızda gelip geçenlerin, binaların, seslerin tümünden koparsınız, sonra bir şey olur da durup o şehre bakarsınız, yaşadığınız yeri yeniden görüp o koşturmacanın size neler kaybettirdiğini anlarsınız… Far Cry 2'de de görevler arasında koşturken durup çevrenize hiç dikkat etmediğinizi fark ediyorsunuz bir anda. Bu oyunu güzel yapan toprağı, ağaçları, çevreyi görüyorsunuz ve bunun sadece grafikle ilgili olmadığını anlıyorsunuz.

Görevden göreve arabayla koşturmanın ne âlemi var ki? Afrika öylesine güzel, vahşi tabiatında görülmeye değer o kadar çok şey var ki yürüyerek gitsek, durup baksak daha az sıkılacağız. Bunu yaptığınızda hep aynı görevi tekrarlamak bile eğlenceli hale geliyor. Çünkü çevreyi kullandığınızda her seferinde farklı şeyler yaşamaya başlıyorsunuz. Mesela silah taciri için konvoyu patlatmaya önce konvoyun yolunu takip ederek başlıyorsunuz. Sonra bir tepenin üstünde kocaman bir kaya buluyorsunuz. Arkasında bekleyip konvoy tam yanınızdan geçerken fırlıyor, roketle silah kamyonunu patlatıp bir anda kendinizi refakatçileriyle sıkı bir çatışmanın ortasında buluyorsunuz. Veya bir kontrol noktasına saldırmadan önce çevresinde dolanıp adamların yerlerini tespit ediyor, rüzgârın yönünü hesaplayıp çalıları tutuşturuveriyorsunuz. Kampı alevler sararken siz de uzaktan keskin nişancı tüfeğinizle kaçmayı başaranları temizliyorsunuz. Zaten bu oyun tam kundakçılara göre, Afrika savanlarının çalıları öylesine gerçekçi ve büyük yanıyor ve azıcık kafayı çalıştırdınız mı bunu kendi lehinize o kadar güzel kullanabiliyorsunuz ki…

Far Cry 2'yi bırakıp Afrika'yla oynamaya başlayınca onun bir parçası haline gelmeye başlıyorsunuz. Savanların vahşi hayvanı. Sessizce çalıların arasından süzülen, avını bulduğunda affetmeyen ve bazen hemen avlamak yerine önce onunla oynayıp tadını çıkaran bir hayvan oluyorsunuz. Garip şekilde duyularınız daha da keskinleşiyor, hükmetmeye başlıyorsunuz Afrika'ya. Başlarda düşmanın nereden geldiğini, nereden ateş açıldığını anlamakta zorlanırken bir anda her şeye hakim olmaya başlıyorsunuz. Gerçek bir avcı oluyorsunuz. Otomatik silahları da bırakın, bu avcının sadece iyi bir keskin nişancı tüfeğine ihtiyacı var.

GERÇEK MÜCADELE

Oyunun tadını nasıl daha iyi çıkarabileceğinizi çözdüğünüzde asıl mücadeleyi Far Cry 2'ye karşı vermeye başlıyorsunuz. Çünkü Far Cry 2 daha ilk saniyesinden sizi Afrika'nın atmosferine sokup oyunun geri kalanında o atmosferden çıkmanız için elinden geleni yapıyor. Siz daha görevi bitireli beş saniye olmadan telefonun çalıp "Aferin iyi işti" diye patronunuzun araması, her görevde karşınıza çıkan düşmanların hep aynı olması, ilk bir saatten sonra feci sıkan aynı müzikler (Ayarlar > Müzik > Müziği Kapa > Last.fm > Africa Radio), haritadaki gizli elmasların yerini gösteren GPS'ler, tonla oyun içi hata… Hayır, yılmamalısınız, oyunla o atmosfer uğruna savaşmanız gerekiyor. Saçma görevleri, mantıksızlıkları falan bırakın. Bu vahşi doğada kendi avının peşindeki bir hayatta kalma ustası olmasını öğrenmelisiniz. Afrika'nın sert doğasındaki en vahşi hayvan olmanız için ne gerekiyorsa bu oyunda var, her ne kadar yapımcıları bunun farkında olmasa da.

Eğer Ubisoft Montreal oyunda hikâyenin bizi sürüklediği anların ne kadar değerli olduğunu ve yarattıkları atmosferin değerini anlasa dillere destan bir Far Cry 2 yapabilirdi. Zaten oyundaki küçük hikâye kırıntıları olmasa ve ben Afrika'yı hiç fark edememiş olsam inanın bu oyuna en fazla 65 verirdim. Ubisoft'un bugüne kadar ön plana çıkardığı o kadar çok şey fos çıktı ki. Mesela Leipzig'de aklımı başımdan alan harita editörü. Oyunda ilk denediğim şeylerden biri oydu. Gerçekten de dedikleri gibi harika. Harita yapmak hiç bu kadar kolay ve eğlenceli olmamıştı. Beş dakikada öyle şaheserler yaratıyorsunuz ki. Ama editörü kullanarak sadece çok oyunculu haritalar yapabiliyorsunuz ve oyunun çok oyunculu modu gayet vasat. Bildiğiniz DM, TDM, CtF falan işte. Bu oyuna harita yapsam ne, yapmasam ne. Sonunda harita falan yapmıyorsunuz ama editörle oynamanın nasıl eğlenceli olduğunu fark ediyorsunuz. Mesela 100 tane buggy'yi yan yana dizip sıradan patlatıyorsunuz. Ya da uçsuz bucaksız bir çayır yapıp yakarak yazı yazmaya çalışıyorsunuz. Böylesine kullanışlı ve güçlü bir editörle tek kişilik senaryolar üretebilsek ne cevherler çıkardı ortaya düşünmeden, dizlerimi dövmeden edemiyorum.

Açık konuşalım, bu oyunu oynarken *Splinter Cell*'i yaratan stüdyodan geldiğine inanamıyorsunuz. Bugüne dek "doğru oyunu" yapmak konusunda kimsenin eline su dökemediği Ubisoft Montreal'a bir şeyler olmuş. Yine de yaptıkları tüm hataların ortasında öylesine bir güzellik yaratmışlar ki görebilen için yılın en iyi oyunlarından biri Far Cry 2. Çok yakındım bu oyundan biliyorum ama son bir eleştirim daha var: Bunun neresi Far Cry! Ya da şöyle diyeyim, bu oyunun adı neden Far Cry? İlk oyunla bir ilgisi olmadığı gibi Yerli Kardeşler'in *Crysis*'iyle aşık atmaya çalıştığı her noktada da kısa kalıyor. Üstelik sık sık aşık atmaya çalıştığını da hissediyorsunuz. Ama ilk Far Cry'dan uzaklaştıkça da parlıyor oyun. Keşke hak ettiğin gibi daha güzel bir isim verselermiş sana Afrika.



SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Far Cry 2 kafasına göre takılıp oyun içinde kendi yolunu bulmayı bilenler için harika bir oyun. Ama görev takibine alışıksanız çok tat vermeyecek.

8.9



> **Yapım:** Ubisoft Montreal > **Türkiye Dağıtıcısı:** Tiglon > **Yaş Sınırı:** 16+ > **İngilizce Gereksinimi:** Az > **Minimum Sistem:** 3.2GHz P4 CPU, 1GB RAM, 256MB Ekran kartı > **Önerilen Sistem:** 3.2 GHz çift çekirdek CPU, 2 GB RAM, GF88xx & Radeon 48xx ekran akrtı > **Web Sitesi:** farcry.uk.ubi.com



FALLOUT® 3

İNSANOĞLU... İNSANOĞLU ASLA DEĞİŞMEZ

- SİNAN AKKOL

2077'nin 23 Ekim gecesi, dünyada insanlar yürümeye başladığından beri yaşanmış gecelerin belki de en huzurlusuydu. Derin bir sessizlik çökmüştü Dünya Ana'nın üzerine. Kimse savaşmıyor, kimse kan dökmüyor, hiç kimse "basit nefisleri için basit zevklerin" peşinde koşmuyordu o gece.

İnsanoğlunun büyük çoğunluğu nükleer serpintiye dönüşmüş, ait olduğu toprağa geri yağmakla meşguldü o gece.

Dünya yüzyıllardır özlemini çektiği huzura kavuşmuştu ama bununsadece bir geceliğine olduğunu da biliyordu. Sabah geldiğinde çok farklı, eskisinden de acımasız olacaktı insanoğlu. Sırtında patlayan binlerce megaton bombanın açtığı kraterler umurunda değildi. Nükleer ateşte yanan bütün çocuklarına ve geleceğin korkunç günlerine ağladı sessizce ve için için gri gezegen o gece.

Biliyordu ki insanoğlu yokolsa da, huyu asla değişmez.



Dagmeat'i gömdüm az önce...

Dostum, dert ortağım, bu dünyaya tutunma amacım, Sibirya kurdum Dogmeat'i az önce kendi ellerimle gömdüm Washington'un kıraç topraklarına. Ve onunla birlikte, hayatımın bir sayfası daha kapanmış oldu… Tıpkı 9 ay önce bir sabah başladığı gibi… Büyük Savaş'tan beri 200 yıldır açılmamış, dışarıdaki korkunç dünyadan tamamen izole olmuş Vault 101'de babamla birlikte kurduğum küçük ve mutlu hayatımız, bir sabah babamın Vault'tan kaçtığını öğrenmemizle altüst oldu. Peşimde bundan beni sorumlu tutan Overseer'ın gözü dönmüş adamları, elimde bir beyzbol sopası, bir havalı tüfek, üstümde de Vault 101 kıyafetinden başka bir şey olmadan babamın izini sürmek için terk ettim evimi. Vault 101'i vedalaşmaya bile fırsat bulamadan geride bıraktım.

İnsan bir yudum temiz suya hasret kaldığında çok yanlış kararlar verebiliyor. Beni değiştiren, Mr. Burke'le tanışmam oldu. Bana para ve kalacak yer teklif etti, ama karşılığında da çok, çok kötü bir şey yapmamı istedi. O kadar çaresizdim ki… Kabul ettim.

Beni babama götürebilecek en önemli ipucunu da bu kararımın sonunda kaybedeceğimi nereden bilebilirdim ki? Hem, insan bir kere para için öldürdü mü, gerisi geliyor.

Babamdan ümidi kestikten sonra hayatta kalmak için yapmayacağım hiçbir şey kalmadı. Babası ölmüş küçücük bir oğlanı kandırıp 3 kuruşa köle tüccarlarına sattım. Bir kadını soyup gecenin ayazında Wasteland'e saldım. Vicdanımın çığlıklarını ezmek için alkolik oldum… Ama hiçbir şey kâr etmedi.

Taa ki Dogmeat'i 4 Raider'ın saldırısından kurtardığım o güne kadar.

İlk başta beni koruyacak bir silah olarak görsem de, sonradan fark ettim ki karşılıksız, beklentisiz ve sessiz bir şekilde seviyordu Dogmeat beni. Ben ona alıştıkça, onun gözündeki yerimin, babamın benim gözümdeki yeriyle aynı olduğunu fark ettim. Babamı bulmak istiyordum… Neden beni terk ettiğini öğrenmek istiyordum.

Ve tekrar babamın izini sürmeye karar verdiğim gün Dogmeat öldü. Beni korumak için bir Super Mutant'ın çekicinin önüne atladığında, o güzel vücudu son bir kez havada yalpaladı ve sonra… Bir daha kıpırdamadı. Kaderin bana vermeye çalıştığı mesajı aldım. Üzülmeye hakkım olduğunu zannetmiyorum. Babamı bulmaktan başka bir dileğim yok artık, bu yolda ölecek olsam da onu arayacağım.

Bitti. En sonunda hasret bitti. Yeniden Fallout'a kavuştum. 10 yıl aradan sonra aşırı dozda radyasyona maruz kalmış durumdayım ve haliyle bu, bünyemde birtakım dengesizliklere sebep oldu. Bazı şeyler aynı kalsa da çok şey değişmiş Fallout ismine dair. Bu yüzden az sonra okuyacaklarınıza hak verip vermemek, beğenip beğenmemek, kanınızda dolaşan Jet miktarına bağlı.

Fallout 3'ün çıkışı gerçekten büyük bir olay. 10 yıllık hasretten sonra eski kurtların gönlündeki büyük bir efsanenin yeniden doğuyor. Bitik bir dünyada hayatta kalmaya çalışan son insanlardan birisi olduğumuz hissini sonuna kadar yaşamak demek. Uyuşturucuya alışmak, köle ticaretine karışmak gibi "hayatta kalmak için her şey mübahtır" kavlinden karanlık işlere bulaşmak, hem de bunu inanılmaz bir zekâyla, mizahi bir üslupla yoğurmayı başaran bir hikâyeyle yapmak demek. Veya kanunun, vicdanın olmadığı bu dünyada en zoru başarmak, iyi kalmak demek. Gerçekten kim olmak istersek o olmamıza izin verilmezi demek. 10 yıl önce sebepsiz yere evden kaçan oğlumuzun, bir sabah çat kapı geri dönmesi demek Fallout 3.

Ama öyle bir buluşma ki bu, hazırlıksız olan Fallout fanatiklerine şok geçirtebilir. Canımızdan çok sevdiğimiz oğlumuzun geri döneceğini öğrenmişiz dedik ya, heyecandan avuçlarımız terliyor, kıpır kıpırız, yerimizde duramıyoruz. Sonra birden kapı çalıyor, açıyoruz ve… Karşımızda çok başarılı bir cinsiyet değiştirme ameliyatı geçirmiş oğlumuzu duruyor. Ne diyeceğimizi bilemeden şok geçiriyoruz. Mutlu olamıyoruz, kızamıyoruz da; sadece garip hissediyoruz. "Hoş geldin, geç içeri" diyip salona buyur ediyoruz.

Lakin bu tür ilk izlenimler çok da yanıltıcı olabiliyor. Eğer Fallout 3'e ilk başladığım andaki izlenimlerime göre yazsaydım bu yazıyı, çok farklı ve büyük ihtimalle çok da yanlış olan bir yazı okuyor olacaktınız şu anda. Oyunun ilk saatlerinde aldığım şu notlarıma bir bakar mısınız?
"180 HP'yle oyuna başlamak ne demek?"
"Oyunun daha ikinci saatindeyim ama elimde Minigun'la dehşet saçıyorum."
"Uyuyunca kırık bir bacak neden iyileşir ki?"
"Her yer niye eşya ve silah dolu! Super Duper Mart ne öyle?"

Gerçekten de oyunda belli bir eşiği aşana kadar bir takım negatif yönleri sizi rahatsız ediyor. Ama o eşiği bir kez geçtiğinizde, dünya haritası ziyaret edilecek yerlerle dolmaya, Fallout 2,1 ve öncesine uzanan hikâye iyice açılmaya başladığında içinizde de bir şeyler kıpırdanmaya başlayacak. Evet evet, bunlar eski Fallout sevgisinin geri dönüş kıpırtıları. Belki hatırladığınız gibi değil ama o Fallout, bu muhteşem üç boyutlu, kendi gözlerinizden gördüğünüz dünyanın içinde bir yerde gizli... Sizi izliyor, sürekli.

LÜTFEN PANİK YAPMAYINIZ

Önce kafanızdaki en büyük soruyu aradan çıkartıp şöyle bir rahatlatalım: Videolarda gördükleri-


1


2

1- Herkesi bir arada ve mutlu olarak gördüğünüz ilk ve son sahne... Tadını çıkartın.

2- Ron Pearlman, tüm Fallout'ların açılış videolarında bulunan, savaşı anlatan o karizmatik sesin sahibi.

BUNLARA DİKKAT!



Bulduğunuz kitapları okuyarak yeteneklerinizi geliştirebilirsiniz ama önce Comprehension Perk'ünü alın, böylece her kitap 2 yetenek puanı verir.



NPC'ler arasındaki diyalogları durup dinlemezseniz bazı önemli bilgileri kaçırabiliyorsunuz. Hararetle konuşan iki NPC görürseniz, kulak misafiri olun.



Her türden cephaneyi kullanan birer silah taşıyın: Tek tip silaha talim ederseniz, cephanesizlik sizi hiç istemediğiniz bir yerde yakalayabilir.



Aynı silahtan boşuna iki tane taşıyıp ağırlık yapmayın. Ya gidin satın ya da esas silahınızı tamir etmek için kullanın.

niz doğru mu? Yoksa Fallout Bethesda'nın elinde bir FPS'ye mi dönüşmüş? : Hayır. "First Person" kısmı doğru, ama Fallout 3 bir "Shooter" değil. Sadece birincil kamera açısından görüyorsunuz oyun evrenini. Üstelik FPS tarzı oyunların örnek alabileceği yeni bir şeyi deniyor: VATS adlı yarı sıra tabanlı sistem sayesinde taktiksel oynanışı birincil kamera açısı kullanan oyunlara başarıyla entegre ediyor. Düşmanla aranızdaki mesafe ne kadar? Kafası duvarın arkasında ama ayağı açıkta mı? Elinizdeki silahta yeterince yetenekli misiniz? Bunları düşünmenizi gerektiren az taktiksellik, ağır çekimleriyle bolca görsel heyecan katan bir sistem VATS. Bethesda (her ne kadar biz eski kurtlar çok istesek de) izometrik bakış açısında diretip de satışta çuvallayan bir Fallout yapmaktansa Fallout'u yeni nesil oyunculara sevdirecek, günün kurallarına uyduracak radikal değişikliklere gitmiş. Ve yaptığı değişikliklerle, serinin geçmişine gösterdiği saygıyla, çok da iyi iş çıkartmış.

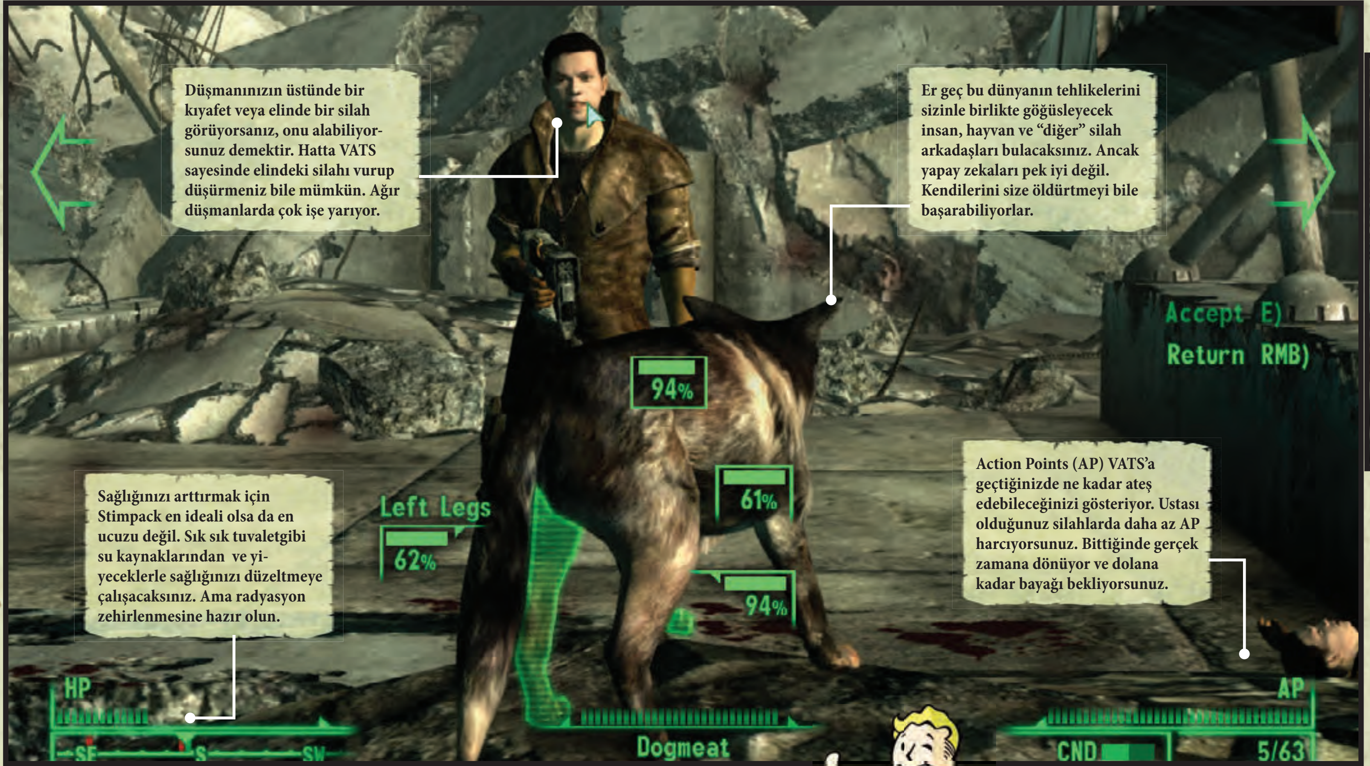
Oyun sizi daha ilk anlarından itibaren yakalıyor ve bir daha da rahat bırakmıyor. Vault'tan dışarı attığınız o ilk adım, *Oblivion*'da yeraltı zindanlarından ilk kurtulduğunuz ana çok benziyor. Güneş gözlerinizi kamaştırıyor, sonra ışığa alıştıkça ufuk gözlerinizin önünde şekillenmeye başlıyor: Kayalıklardan ve yıkık binalardan oluşan çorak bir arazi. İçinde yüzlerce macera taşıyan, sizi en az 50 saat, eğer yan görevlere kapılıp giderseniz 200 saate kadar içinde hapsedecek, bitik ama muhteşem bir dünya görüyorsunuz.



Bu kıyafetle Wasteland'de büyük başarılara imza atacağıma adım gibi eminim!



Buraya kadar olan Fallout 3'ün giriş sekansı gerçekten çok iyi kurgulanmış. Doğum anımızdan başlayarak, 19 yaşımıza kadar olan hayatımızın anahtar anları bize gösteriliyor ve bu anlarda yaptığımız seçimlerle nasıl bir karakter olacağımızı belirliyoruz. Fallout karakter yaratımının özünü yine S.P.E.C.I.A.L. sistemi, kilit açmadan roketatar kullanmaya kadar hangi yeteneklere sahip olacağımızı belirleyen Yetenek Listesi (Traits) ve bu ikisini



Düşmanınızın üstünde bir kıyafet veya elinde bir silah görüyorsanız, onu alabiliyorsunuz demektir. Hatta VATS sayesinde elindeki silahı vurup düşürmeniz bile mümkün. Ağır düşmanlarda çok işe yarıyor.

Er geç bu dünyanın tehlikelerini sizinle birlikte göğüsleyecek insan, hayvan ve "diğer" silah arkadaşları bulacaksınız. Ancak yapay zekaları pek iyi değil. Kendilerini size öldürtmeyi bile başarabiliyorlar.

Sağlığınızı arttırmak için Stimpack en ideali olsa da en ucuzu değil. Sık sık tuvaletgibi su kaynaklarından ve yiyeceklerle sağlığınızı düzeltmeye çalışacaksınız. Ama radyasyon zehirlenmesine hazır olun.

Action Points (AP) VATS'a geçtiğinizde ne kadar ateş edebileceğinizi gösteriyor. Ustası olduğunuz silahlarda daha az AP harcıyorsunuz. Bittiğinde gerçek zamana dönüyor ve dolana kadar bayağı bekliyorsunuz.

Karakterinizin kafasına kesekâğıdı geçirip öyle çıkın dışarı, çünkü bizim karakterlerin yüzleri tam anlamıyla felaket



PipBoy Bobble-head kolleksiyonunuz evinizin baş köşesinde yerini almış bakıyorum.

destekleyen yeni özellikler kazanmamızı sağlayan ve her iki level atlayışta bir tanesini kazandığımız ek özellikler (Perks) oluşturuyor. Oyun ilerledikçe karakterimiz de daha bize özgü, daha özel oluyor. Tek şartla: Karakterinizin kafasına kesekâğıdı geçirip öyle dolaştırmalısınız çünkü bizim karakterlerin yüz tipleri tam anlamıyla felaket.

Ne kadar uğraşırsanız uğraşın, azıcık olsun güzel gözüken bir kadın veya yakışıklı bir çöl fatihi yapamıyorsunuz. Yani Bethesda, 15 yıldır koskoca dünyalarda geçen rol yapma oyunları yapıyorsun, hâlâ şu karakter yaratma ekranını nasıl çözemedin, aklım sırrım ermiyor. Fallout 3'te de tam çuvallamışsun ha... Neyse ki karakterinizin yüzünü oyun boyunca çok nadir görüyorsunuz ama her gördüğünüzde de Bethesda'yı saygıyla anacağınıza eminim.

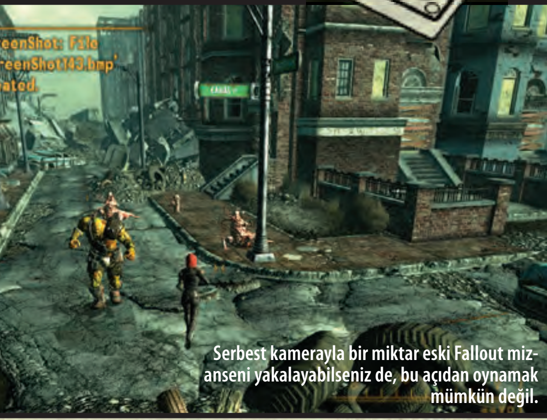
Oyunda serinin eski oyunlarını sevenlerin ilk fark edeceği şey, Fallout'un o kendine özgü, kara mizah anlayışının gitmiş, daha doğrusu, iyice sulandırılmış olduğu. Önceki oyunlar neşter kadar keskin esprilerle, zekâ dolu ve uzun diyalog ağaçlarıyla karşımıza çıkarken, Fallout 3'teki görevlerin büyük çoğunluğunun metinleri 14 yaşında birinin bile "çocuk mu kandırıyorsunuz?" diyerek okuyacağı şekilde hazırlanmış. Tamam, görevi alırken birkaç kez "fuck" deniyor, sonra da bazı kelleler ortalıkta uçuşuyor olabilir. Ancak size görevi verenle aranızda geçen diyaloglar daima o kadar çocukça oluyor ki... Sadece konuşarak Fallout 1'in sonundaki Master'ı kendini öldürmeye ikna edebildiğimizi ve oyunu bitirebildiğimizi hatırladıkça içim cız ediyor. Görsel vahşeti köklemişken, diyalogların bu kadar basitleştirilmesine çok içerledim açıkçası.

Lâkin derinlerde bir yerde o eski Fallout gerçekten duruyor. Bethesda dersine elinden geldiğince iyi çalışmış, bunu hissediyorsunuz. Oynanışı günümüze taşımak için Bethesda'nın yaptığı yenilikleri takdir etmemek elde değil. Her şeyden önce sıra tabanlı savaşı FPS'yle harmanlayan VATS sistemi hiç de fena olmamış. Karşınıza düşman çıktığında V'ye basıp oyunu donduruyorsunuz ve elinizdeki silahı kullanmaktaki yeteneğinizin ve Agility (çeviklik) özelliğinizin etkilediği Hareket Puanlarınız (Action Points) kadar saldırı siparişi veriyorsunuz. Düşmanın hangi uzvuna yüzde kaç oranla isabet kaydedebileceğinizi gösteren bu sistemde nişan alma seçenekleri önceki Fallout'lardaki gibi göz, kulak gibi detaylara inmiyor ama kollara, bacaklara, vücuda, kafaya veya eldeki silaha nişan alabiliyorsunuz (yaratıklar için daha farklı noktalara nişan alıyorsunuz). Her uzvun belli bir dayanıklılığı var ve bunu sıfıra düşürürseniz düşmanın onu kullanması çok zorlaşıyor. Mesela kafasına kritik hasar verdiğiniz bir Protectron sizi vuramamaya başlıyor. Bir Super Mutant'ın sağ kolunu vurduğunuzda elindeki tüfek düşebiliyor, o da sol eliyle sopasını çekip üstünüze koşturmaya başlıyor. Herhangi bir uzva çok hasar verirseniz kopuyor ve bu direk ölüm demek. Ve uzuvlar kopuyor da hakikaten. VATS ile giriştiğiniz her üç çatışmadan ikisi patlayan kafalar, ekrana sıçrayan kan, diş ve et parçalarıyla sonuçlanıyor. Yavaş çekimde ve değişen kamera açılarıyla atışlarınızın sonuçları gösteriliyor. Bir merminin ıska mı geçtiğini, yoksa düşmanın alnının çatına isabet mi ettiğini gerçekten görebiliyorsunuz. Arka planda hesaplanan matematik işlemlerinin çoğu oyuna grafik olarak bu kadar güzel yansıtılamaz. Ama F3'te başarılmış ve VATS'ı kullanmak hem çok keyifli, hem de zorunlu olmuş. Benden size tavsiye, ne olur, bir balyoz veya beyzbol sopasıyla bir Radroach'u ağır çe-



Oyun sizi atmosfere girmeye ve rol yapmaya şevklendiriyor. Sırf atmosfer olsun diye bu ambiansı hazırlamak için 5 dakika uğraştım ve bu masa başında 3 saat (real-time değil tabii ki) karakterimi bıraktım…
(Bu arada, az votka yoktur, çirkin Bethesda karakteri vardır).





Serbest kamerayla bir miktar eski Fallout mizanseni yakalayabilseniz de, bu açıdan oynamak mümkün değil.

kimde ezin de nasıl keyif aldığınızı bir görün *(İşte biz Sinan'dan böyle zamanlarda korkuyoruz-Serp.)*. Eğer VATS'ı kullanmazsanız oyunu normal bir FPS gibi de oynayabilirsiniz (aha!) ama o zaman isabet yüzdeniz çok düşer ve değerli cephanelerinizi boşuna harcamış olursunuz. VATS ile normal FPS modu arasındaki isabetlilik farkı, yere yatıp nefes kontrolüyle ateş eden keskin nişancıyla, gözü bağlı bir semazenin dönerken aynı hedefe ateş etmesi arasındaki kadar büyük.

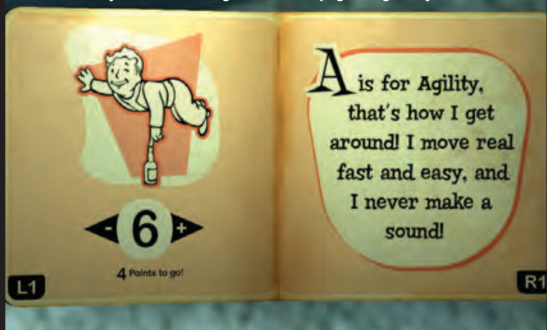
Ama VATS'ın da kendince eksikleri var. Bir süre sonra düşmanı kafası dışında bir yerden vurmak anlamsızlaşıyor. Düşmanın silahına ateş etmek manasız, çünkü bozuluyor. Onu vurana kadar zaten adamı öldürür, silahı da sapasağlam ele geçirir satarsınız. Bacaklara ateş etmeniz manasız, çünkü sadece topallamasına neden oluyor ama hızını azaltmıyor. Kollarına ateş etmek manasız çünkü silah kullanmasını engellemek için iki kolunu da vurmanız gerekiyor ki bu sırada zaten sağlığı bittiğinden ölmüş oluyor.

HER YERDE SİLAH VAR

Ayşenur adlı karakterimle (evet, ne var?) Vault'tan çıktığım anda içimden "*Wasteland, sen mi büyüksün ben mi, yenecem ulan seni!*" diye manasız bir yemin ettikten sadece 2 saat sonra bir Laser Pistol ve MiniGun elime geçmişti bile. "*Yuh*" dedim kendi kendime, "*Fallout'ta bunları ele geçirene kadar k*çımızdan ter damlamıştı.*" Ama daha sonra bunun sebebinin oynanış dengesi olduğunu farkettim. Eğer oyunun başında puanları Small Guns'a değil de Energy Weapons veya Big Guns yeteneklerine verdiyseniz, Hunting Rifle'la çok uzun süre dayanmanız mümkün değil. Bu yüzden önceki oyunlarda ağzımızın suyunu akıtan bu silahları erkenden bulmamız sağlanmış.

Bethesda'nın ilk başta yadırgadığım ama sonra hak verdiğim bir kararı da Super Duper Mart. Hemen Megaton'un yakınındaki bu Raider yuvası, es-

Çocukken okuduğunuz bu kitap, geleceğinizi şekillendirecek.



ÇIKAN KISMIN ÖZETİ

İlk Fallout 2077'deki iki saatte tüm uygarlığı yok eden Büyük Savaş'tan sonra ayakta kalan sığınaklardan biri olan Vault 13'te başlar. 2161 yılına gelinmiştir, sığınağın suyunu temizleyen su çipi bozulmuştur ve eğer yenisiyle değiştirilmezse hayatlarını burada sürdüren yüzlerce insan ölecektir. Büyük görev bize, Vault Dweller'a düşer. Sığınaktakilerin 150 günlük suyu kalmıştır.

Su çipini bulmak için sığınağı terk ettiğimizde kendimizi ahlak sistemi tamamen çökmüş, sağda solda sürünen ufak insan gruplarının olduğu bir dünyada buluruz. Hayatta kalmak için sahip olduğumuz yeteneklere ve az sayıdaki arkadaş canlısı insana (ve mutant) güveniriz. Yan hikayelerde ve görevlerde kendimizi kaybetmemiz, sığınağımızı unutup gitmemiz mümkündür. Bu dünyada, değil başka bir Vault, çalışan bir çip bulmak bile imkansız gibidir ama sığınaktaki insanlarınızın ölmemesi için su tacirlerine Vault'un yerini söylerseniz fazladan 100 gün daha kazanırsınız.

Bu sırada olaylar bizi "The Master" diye bilinen bir mutantın, tüm insanlığı tek bir ırk haline getirmek için "Zorlanmış Evrim Virüsü" adlı bir genetik mühendislik silahını kullanarak Super Mutant ordusu kurmakta olduğuna uyandırır. Bu sırada serinin karizmatik, onurlu, düzenli ordusu Brotherhood of Steel ile karşılaşırız. Artık amacımız 500 gün içinde Super Mutant'ların ve ZEV'in üretildiği fabrikayı yok etmek ve The Master'ı öldürmektir (eğer su tüccarlarına Vault'un yerini söylediyseniz bu süre 400 güne iner). Bu sürede görevinizi başaramazsanız, Süper Mutant istilası başlar ve Vault 13'teki herkes ölür.

Hem su çipini bulur, hem de The Master'ı öldürmeyi başarırsanız Vault 13'e geri dönüyorsunuz. Ama burada Overseer sizi "fazlasıyla değiştiğiniz ve tekrar içeri girerseniz Vault'un diğer sakinlerini olumsuz etkileyeceğiniz" gerekçesiyle sürgüne yolluyor. Eğer oyun boyunca çok kötü birisi olduysanız, burada çekip Overseer'ı alnından vuruyorsunuz ve oyun çöle gidişinizle bitiyor.

Fallout 2, Vault Dweller ve onu takip eden 30 kadar kişinin kurduğu Arroyo köyünde 80 yıl





sonra başlıyor. Onun akrabası olan biz, kötü bir kuraklıktan sonra çölü bile yeşile çevirme gücü olduğu söylenen ve savaş öncesi bir teknoloji olan GECK'i (Garden of Eden Creation Kit) bulmakla görevlendiriyoruz. Araştırmamızın başında, Yeni Kaliforniya Cumhuriyeti diye bir hükümetin kurulduğunu öğreniyoruz. Güneydeki tüm köyleri güç kullanarak kendisine bağlamaya başlayan hükümetin emrinde çalışan Enclave isimli organizasyon, Brotherhood of Steel'i bile sollayacak askeri teknolojiye sahiptir.

Diğer yandan Jet adı verilen çok yeni ve güçlü bir uyuşturucu, köylüler arasında hızla yayılmakta ve kullanan herkes bağımlı olmaktadır. Uyuşturucunun kaynağı, New Reno adlı şehirdir.

GECK'i ararken en sonunda atamızın da geldiği Vault 13'ü buluruz ama komple terk edilmiştir. GECK'i alıp Arroyo'ya döndüğümüzde Enclave'in (ki kendisinin ABD hükümetinin hayatta kalan torunları olduğu anlaşılır) herkesi götürdüğünü görürüz. İşi gücü bırakıp eski bir petrol tankerinin kontrolünü ele geçirir ve Enclave'in gizli üssü olan okyanustaki bir petrol platformuna doğru yola çıkarız.

Oyunun sonunda Enclave'in amacının, ilk oyunda The Master'ın düşündüğünün tam tersi olduğu anlaşılır. ZEV'i havadan salınacak biyolojik bir silah haline getirmek ve onu kullanarak DNA'sında azıcık dahi değişiklik olan herkesi yok ederek sadece saf insanlara yaşam hakkı tanımak. Ama Ghoul'lar ve iyi yürekli Mutant'lar da vardır. Kahramanımız Enclave'in gizli üssünü, ABD'nin son başkanı Richardson'ı ve oyunun başından beri belalımız olan sadist asker Frank Horrigan'ı tatlı, kocaman bir mantar bulutu haline getirerek oyunu sonlandırır. Arroyo ve Vault 13 halkı da GECK'i kullanarak mutlu, yeşil, ufak bir yeni köy kurarlar kendilerine.









Super Mutant'lar... Defterinizi dürmemiş miydik biz sizin?

kiden bir alışveriş merkeziymiş. Burayla ilgili görevi Megaton'daki Moria'dan almasanız bile, Super Duper Mart'a mutlaka uğrayın. İçerisi ağzına kadar silah ve cephane kaynıyor ve bu "başlangıç dopingi" Wasteland'de hayatta kalmanız için mutlaka gerekiyor. Küçük bir tüyo: Arka odalardan birinde 5 tane Nuka Cola Quantum bulacaksınız. Ne kadar kışkırtıcı da olsa bunları içmeyin. İlerleyen saatlerde bunları toplamanız gereken bir görev bulabilirsiniz ve ödülü de çok iyi olabilir. Benden söylemesi.

Oyunu saf bir hırsız, bir laf cambazı, bir bilgisayar dehası veya süper bir doktor olarak oynanmanın çok çok zor olduğu bir gerçek. Silah kullanmayı beceremeyen bir karakterle Wasteland'de hayatta kalmanız hayal ve bu oyun adına bir eksik.

Ooo daha bizim ufaklıktan bahsetmedim size: PipBoy oyunun her yerinde yine! Üstelik Fallout'ların simgesi haline gelmiş olan PipBoy'umuza eklenmiş yeni bir özellik var: Radyo çekiyor artık (bir de MP3 çalar eklenirse tam olacak :). Gerçi 50'li yılların müzikleri çalıyor hep bu radyolarda. Belki daha önce fark etmemişsinizdir, Fallout'un dünyasında nükleer felaket 2077'de yaşanmış olmasına rağmen, dünya sanki 1950'lerde donmuş gibidir (F3 ile grafiklerin içine girdiğimizden bu gerçeği görebiliyorsunuz. Enclave'in sürekli tekrarlanan faşist zırvalıklarından, Galaxy News'un sinir eden sözde "özgürlükçü" DJ'i Three Dog'un lafazanlıklarına kadar, bu radyo kanallarındaki yayınları en az bir kez dinleyin. Şarkı aralarında sunucuların verdiği bazı bilgiler sizi yan görevlere götürebilir. Ayrıca, arada çok ufak bir alanda yayınlanan SOS sinyallerini de radyonuzdan alıyorsunuz ve bunların peşinden gitmek yepyeni maceraların kapılarını açıyor size.

Yiyecek ve sular sağlık kazandırıyor ama vücudunuzdaki radyasyonun artmasına da neden oluyor. Ama radyasyon hastalığının tehlikeli boyutlara gelmesi için o kadar çok yemek ve su tüketmeniz gerekiyor ki, her çatışmadan sonra kendinize kallavi bir radyoaktif akşam yemeği ziyafeti vermekten çekinmeyin. Yemekten sonra bir RadAway atarsınız, olur biter.

Şifre kırma ve kilit açma mini oyunları çok dengeli olmuş. Kilit açmak kolay, lockpicking yeteneğiniz yeterliyse bir tornavida, bir de toka çıkıyor ekranda. Fareyle tokayı doğru açıya getiriyor, A-D tuşlarını kullanarak tornavidayla kilidi zorluyorsunuz. Eğer yuva tam dönerse, kilit açılıyor. Tokayı hafif hafif oynatıp tekrar deneyin ama çok zorlarsanız toka kırılır. Tabii her zaman için kapıyı kaba kuvvetle açmayı da deneyebilirsiniz, tabii bunun için yüksek Strength gerekli. Eğer başarısız olursanız, kapıyı açmak için anahtarı bulmaktan başka çareniz kalmıyor.

YÜKSEK ÇÖZÜNÜRLÜKLÜ TÜPLÜ TV'LERİMİZİ DENEYİN

Oyunu hem Xbox 360'ta, hem de iki ayrı PC'de test ettim. Xbox 360'ta dokuların biraz daha kötü gözüktüğünü söyleyebilirim. Tabii bunda 42 inç LCD TV'de görüntülerin fazla büyümesinin de payı yok değil. 22 inç monitör ve 1680 x 1050 çözünürlüğün keskinliğini veremiyor televizyon. Test ettiğim iki PC'den dergideki bilgisayarımda bazı mekânlara girdiğimde oyun mutlaka kilitleniyordu. Şimdiye kadar 3 mekânda bunu yaşadım ve oraları save dosyamı eve taşıyarak aşmayı başar-



FALLOUT BİZİ Mİ YİYOR?

S: Bir hap alarak radyasyondan kurtulmak mümkün mü?
C: Vücutta birikerek kansere ve ölüme sebep olan radyoaktivite çeşitlerinden sadece tiroit kanserine yol açan Iodin131 zehirlenmesine karşı Potasyum iodin içerek karşı koyabilirsiniz ama farklı çeşitlerde radyasyon hastalığı var ve bunlara karşı koruyacak "hepsi içinde" bir mucize hap yok.

S: Radyoaktif serpintiden (Fallout) kurtulmanın bir yolu var mı peki?
C: Havadan dökülen nükleer partiküllerden korunmak için dışarı çıkarken olabildiğince kalın plastik yağmurluk giymek, giyecekleri eve girmeden çıkartmak ve evde tazyikli suyla yıkanmak, vücudunuza yapışacak radyoaktif maddelerin bir kısmının kabasını almaya yarayabilir. Ama her halükarda, tehlikeli miktarda radyasyon vücudunuza girmiş ve DNA düzeyinde bozulmalara sebep olmaya başlamış olacak.

S: Ben de Ghoul olmak istiyorum! Deri olmadan hayatta kalmanız mümkün mü?
C: Maalesef hayır. Deriniz vücudunuzun en hayati parçalarından biridir. Derinizin %30'unu kaybettikten sonra ancak birkaç saat hayatta kalabilirsiniz.

S: Nükleer olan herşey (mesela araba) mantar bulutu eşliğinde mi patlar?
C: Hayır, mantar bulutu sadece nükleer patlamanın değil, krater oluşturacak büyüklükteki hemen her patlamanın sonucudur. Oyundaki arabaları mantar bulutu şeklinde patlatarak Bethesda bizi yemektedir.

YENİ KARAKTERLER



1- Butch, çocukluğunuzun baş belası.

2- Şerif Simms çok düzgün bir adam. Saygısını kazanmak için çok çaba sarfetmelisiniz ama buna değer.

3- Moria neşe dolu ama çirkin bir dükkan sahibi.

4- Ve bu da Mr. Burke... Eğer onu dinlerseniz çok canlar yanacak.



FALLOUT'TAN NE İSTERDİM?

Ana senaryoyu belli bir süre takip etmeyince (mesela 20 saat) "babanın izi iyice soğudu, artık onu bulma ümidin kalmadı" diyerek, bizi Wasteland'de tamamen özgür bırakmasını ama babamızın neden Vault 101'den kaçtığını delicesine merak etmemizi sağlamasını. Tıpkı Fallout 1'de ve ilk iki Elder Scrolls'da olduğu gibi.

İlk Fallout'taki gibi oyunu komple kaybedebilmeyi. Verdiğimiz kararlar çok önemliydi ilk Fallout'ta. Eğer Water Chip'i bulmak için Vault 13'e su tacirlerini gönderirsek, bu sefer oyunun sonundaki Super Mutant istilasını durdurmak için 500 değil, 400 günümüz oluyordu. Ve bu sürede Master'ı dize getiremezsek, oyunu komple kaybediyorduk. Günümüzün oyuncuyu elinden tutup oyunun sonuna kadar sürükleyen oyunlarında, bir oyuna 60 saat harcadıktan sonra geri dönülmez şekilde "Game Over" ekranı görmeyi ummak biraz hayalcilik olsa da, bu cesareti gösterebilmelerini Bethesda'dan beklerdim. Kolaycılığa alışmış yeni yetme oyuncularımızın yüz ifadelerini hayal etmek için bile buna değerdi.

Fallout 1 ve 2'de iki mekân arasında seyahat ederken çok acayip olaylara denk geliyorduk önceki oyunlarda. F3'te bunun neden olmadığını anlamak mümkün değil. Hızlı seyahat ettiğimizde karşılaştığınız acayip durumlar, Raider pusuları ve oyunu renklendirecek pek çok ara olay kolayca eklenebilirdi diye düşünüyorum.

Oblivion'da insanın aklını başından alan, saatlerce sürükleyip götüren yan görevler yazmayı başarabilmiş olan Bethesda'nın bu efsanenin yan görevlerine ve bunların anlatım, hikâye ve "lore"un işlenişine çok daha fazla dikkat etmiş olmasını beklerdim.

dım. Ama tek PC'niz varsa ve ana senaryoda ilerlemenizi engelleyecek bir mekânda bu hatayla karşılaşırsanız, takılıp kalmanız olası.

Görünüş olarak ise *Oblivion*'ın insanın içini açan yemyeşil manzaralarına karşılık, Fallout 3'te aynı muhteşemlikte ama insanın içini burkan bir bitiklik hissi var ve bu çok iyi verilmiş. Daha Vault'tan dışarıya adımınızı attığınız anda ne kadar uzağı görebildiğinizi fark edip şaşırıyorsunuz, grafik motoru ise Oblivion'a göre çok daha iyi optimize edilmiş (tabii bunda etrafta binlerce ağaç olmamasının da büyük etkisi var :). Ve işin güzeli grafik ayarlarını bilgisayarınızda en ideal hızda çalışacak şekilde değiştirebiliyorsunuz. Çok uzakları görmek istemiyor musunuz? Detay ve uzaklık ayarlarını hemen yapabiliyor ve sonuçlarını da hemen hissediyorsunuz.

SEVDİKLERİNİZLE VEDALAŞIN

Eski bir kurt olarak ne kadar eleştirirsem eleştireyim, Fallout 3'e haksızlık etmek istemiyorum. Ne de olsa önceki Fallout'ları hiç oynamamış insanlar bu müthiş evrene ilk adımlarını F3'le atacaklar ve karşılarında çok ama çok iyi bir oyun bulacaklar. İnsanın başını döndürecek genişlikte bir dünya ve bu dünyanın her köşesinde gizlenmiş bir hikaye, bir macera bulacaksınız. Oyunu isterseniz babanızın izini sürmek için oynayın, dilerseniz ana hikayeyi boş verip kendi maceranızı yazın. Birbirinden kopuk kopuk yaşayan kasabaların, sefalet hikâyelerinin ve savaş öncesi uygarlığın tutunmaya çalıştığı derme çatma şehirlerde peşine düşebileceğiniz yüzlerce görevde kendinizi kaybedebilirsiniz Pek çok görevin "şunu bul getir / şuraya git" cinsinden can sıksa da, asla bezdirmiyor F3. Tam sıkılacak gibi olduğunuzda yeni birşeylerle karşınıza çıkıyor.

Yine de hataları yok değil. Eski Fallout'ların esnekliğini, belirsizliğini, sürprizlerini arayacak. Ayrıca, üst level sınırı olan 20'ye geldiğinizde, oyun çok kolaylaşıyor, önünüze gelene headshot'ı çaka çaka ilerliyorsunuz. Zorluk seviyesini arttırmaya gidiyor eliniz. Ayrıca bina içi ve yeraltı görevlerinin grafikleri 40-50 saat oynadıktan sonra çok tekrarlıyor kendisini. Kafa patlamaları da bir süre sonra sıkıyor. Bu kadar güzel bir oyunda, karşınıza çıkan en ufak bir eksikliğin bile normalde fazla göze batması normaldir.

Yine de siz beni dinlemeyin, ne de olsa eskiye özlem duyan, yaşlı bir oyuncuyum. Fallout 3 muhteşem olmasa da çok iyi bir oyun. Wasteland'e bir kere adımınızı attığınız andan itibaren uzun süre asıl dünyanız burası olacak. Üstelik önceki Fallout'larda pek işlenmemiş olan, Büyük Savaş'a doğru yaşanan olayları, Fallout'un simgesi olan Vault-Tec, Nuka Cola, RobCo Industries gibi markaların arkasındaki gerçekleri öğreneceksiniz. En az 3 kez baştan sona oynayacaksınız, yine de oyununun sunduklarının tamamını göremeyeceksiniz. Sık sık da o eski Fallout tadını yakalayacaksınız.

İnanın bana, ne kadar eski halini özleseniz de, bundan daha iyi bir "kıyamet sonrası" oyunu bulamayacaksınız.



DOHTUR BEY, FALLOUT'U SEVECEK MİYİM?

F3'Ü NE KADAR SEVECEĞİNİZİ ÖĞRENMEK İSTİYORSANIZ AŞAĞIDAKİ SORULARI LÜTFEN DÜRÜSTÇE CEVAPLAYIN.

Eski Fallout'ları sever miydiniz?
☐ Evet ☐ Hayır
Peki Oblivion'ı sevmiş miydiniz?
☐ Evet ☐ Hayır
Ana görevlere takılmadan serbestçe gezmeyi sever misiniz?
☐ Evet ☐ Hayır
Bioshock'a âşık oldunuz mu?
☐ Evet ☐ Hayır
Ya Deus Ex, onu da seviyorsunuz değil mi?
☐ Evet ☐ Hayır
İzometrik grafikten FPS kamerasına geçilmesini umursamıyor musunuz?
☐ Evet ☐ Hayır
Ne kadar az diyalog, o kadar iyi mi sizce?
☐ Evet ☐ Hayır

Eğer yukarıdaki sorulardan sadece birine bile EVET diyorsanız, Fallout 3'ü gönül rahatlığıyla alabilirsiniz. Rahat olun.

\+ Bir kere bitirmekle ancak %25'ini görmüş olacaksınız. Tekrar tekrar oynamak isteyeceksiniz. + Derin bir dünya, bir kere girdiniz mi uzunca bir süre çıkamayacaksınız. + Görsel olarak çok etkileyici. + Fallout evreninin değinilmemiş yönleri çok iyi işlenmiş. + "Orada olma hissi" oldukça fazla. - Quest metinleri ve diyalog sistemi Fallout'tan da, Oblivion'dan da geri. - Metro tünelleri ve yeraltında geçen bölümler bir süre sonra çok tekrarlıyor. - VATS sistemi çalışsa da, isabet yüzdesini arttırmak haricinde pek bir taktiksellik katmıyor.

> **Tür:** RYO > **Yapım:** Bethesda > **Türkiye dağıtıcısı:** Tiglon (59 YTL) > **Yaş Sınırı:** 18+ > **Minimum Sistem:** 2,4GHz işlemci, 1GB bellek (Vista için 2 GB), 256 MB ekran kartı (NVidia 6800 / ATI X850 veya üstü)
> **Önerilen Sistem:** Core 2 Duo işlemci, 2 GB bellek, 512MB ekran kartı (Nvidia 8800 / ATI 3800 veya üstü)
> **Web Sitesi:** http://fallout.bethsoft.com/index.html

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

10 yıl aradan sonra gelen Brahmin'in dişine bakılmaz. RYO seviyorsanız alın ve arşivinizin güzide bir parçası olarak saklayın.

9.3







BATMAN THE VIDEOGAME

GERÇEKTEN DE "WHY SO SERIOUS?" - MEHMET KENTEL

Geride bıraktığımız yaza (bu satırları yazarken Ekim ayının ortalarında olduğumuzu ve dünyanın bu köşesinde hala tişörtle dışarı çıkılabildiğini belirteyim) damgasını vuran birçok şey sayılabilir fakat yazın en önemli popüler kültür metası muhtemelen Batman'in yeniden beyaz perdede gözüktüğü "Dark Knight" filmiydi. Imdb reytinglerine inanılmaz bir giriş yapması ve yıllardır yerinden oynamayan "Godfather" filmini alaşağı edip birinci sıraya kurulması, tüm internet diline ve hatta günlük konuşmalara "why so serious?" özlü sözünün girmesi, Volkan'ın koluna "why so serious?" dövmesi yaptırması (bunu bile gördük gerçekten), merhum Heath Ledger'ın Joker performansının tanrısal bir şöhret kazanması derken Dark Knight gündemimizi uzun bir süre işgal etti. Sonra imdb sıralaması biraz daha normalleşti, Dark Knight dördüncü sıraya indi, Metallica'nın yeni albümü çıktı, Göktuğ onla ilgilenmeye başladı, havalar üşüdü ve "neden bu kadar ciddi?" sorusunu gerçekten soran *LEGO Batman* bilgisayarlarımıza girdi.

SPLASH! GROACH!

Joker'in sorusu belki de filme karşı yöneltilmişti, zirâ Christopher Nolan'ın Dark Knight'ı, Batman'i kendisini ciddiye alan bir kahraman, Gotham City'yi de kendisini çok ciddiye alan bir Amerikan suç şehri olarak çiziyordu. Elbette Gotham City'yi çizmenin tek yolu bu değildi, 80'lerin sonunda, örneğin Tim Burton'ın estetize ve ironik karanlığı vurmuştu bizleri. *LEGO Batman*'in yapımcıları da kendilerine örnek olarak Tim Burton'ın filmlerini aldıklarını söylemişlerdi zaten yapımlarında. Oysa oyunu açar açmaz Tim Burton'dan çok daha eskiye, 60'lara gidiyor insanın aklı. 90'lı yıllarda Türk televizyonlarında da gösterilen, başrollerini Adam West ve Burt Ward'ın oynadığı *Batman* dizisi, son 20 yılda gördüklerimizin tam tersine aydınlık, komik ve çoğu zaman saçma bir aksiyonu getiriyordu ekranlara. Çizgi romandaki "splaff!! boff!!" gibi efektlerin aynen kullanıldığı, Robin'le Batman arasındaki duygusal ilişkinin fiziksel sınırları ne zaman geçeceğinin merakla beklenildiği garip bir yapımdı o Batman ve gerçekten eğlenceliydi. *LEGO: Batman*, şu ana kadar yaratılmış tüm Batman dünyaları arasında en çok çiçek çocuk Batman'e benziyor, bu gerçeği oyun hakkında yazan tüm yazarlar gibi benim de kabul etmem lâzım. Elbette Traveler's Tales'in Tim Burton konusunda yalan söylediği anlamına gelmiyor bu. Gotham City'nin daimi karanlık hâlinde, binaların gotik dizaynında Tim Burton etkisini yakalamak çok kolay (zaten filmin müzikleri de Burton'ın filmlerinden alınma). Ama oyunumuz neticede bir LEGO oyunu ve içinde barındırdığı komiklik, Burton'ın ironisini geçmek zorunda. Dolayısıyla oyun yapısı gereği 60'ların Batman'ine benziyor ve iyi ki de öyle yapıyor. Özellikle ara videolarda ortaya çıkan Robin'in sakarlığı, kötü karakterlerin beceriksizlikleri, herkesin sürekli şakacı halde takılması, zaten her şeyiyle LEGO'dan yapılmış bu dünyayı iyice sevimli bir hâle getiriyor. Dark Knight'ın çok karizmatik olduğunu düşünüyorsanız, bu oyuna katlanamayabilirsiniz.

LEGO: Batman'i anlatmaya garip bir yoldan başlamış olabilirim, biraz düzeltelim. Oyun, tıpkı öncülleri *LEGO: Star Wars 1-2* ve *LEGO: Indiana Jones* gibi filmlerden, dizilerden, çizgi romanlardan tanıdığımız bir evreni legolarla yeniden inşa eden bir aksiyon oyunu. Önceki oyunların filmlerin senaryosunu birebir takip eden yapısından farklı olarak, LEGO: Batman'in kendine ait bir senaryosu var. Gotham City'nin delilikle dahilik arasında hayatlarına devam eden meşhur suçluları Arkhum Tımarhanesi'nden

BUNU MUTLAKA YAPIN

Çeşitli bölümlerde, neden orada olduğu belli olmayan ama içine binebildiğiniz çeşitli "şeyler" göreceksiniz. Bunlara binin, ilk başta hiçbir şey olmayacak ama bir süre orada durduğunuzda çil çil puanlar yağacak üstünüze. 0 puanlarla da üstünüze başınıza bir şey alın, yakışmıyor o kıyafetlerle ortalıkta koşturmak.


Scarecrow'un bir filmdeki haline bakın, bir de buradaki haline.

1- Penguenler evrimde daha ileri bir basamakta olsalardı bu görüntüyle daha sık karşılaşabilirdik. O zamana kadar oldukça nadir rastlanan bir parça.

2- Yarasa dediğin her şartta ters duran bir hayvandır.







Ne iyi? Ne Kötü?

+ Legolara çok güzel aktarılmış Batman evreni
+ Çok sayıda yönetilebilir karakter
+ Sorunsuz aksiyon
+ Yüzlerce ekstra
- Kamera açısı bazen oynanışı köstekliyor
- Yardımcı karakterin yapay zekâsında ciddi problemler var
- Oyunun kendini tekrar eden formülü bazen sıkıyor

kaçmıştır ve üç farklı çete oluşturarak şehri -aslında alışık olunan- bir kaosa sürüklemeye başlamışlardır. Elbette zalimin zulmü varsa Gotham City'nin de taytlı iki süper-kahramanı vardır: Batman ve Robin. Oyunda hem Batman ve Robin'i ikili olarak yönetebildiğimiz "süper-kahraman" senaryosunu, hem de aynı senaryoyu düşmanların gözünden görebildiğimiz "kötüler" senaryosunu oynayabiliyoruz. "Kötü olmak zevklidir" klişesine girmek istemem ama senaryonun "kötüler" açısı çok daha iyi işlenmiş. Kötülerle oynamak hem daha zevkli hem de senaryonun ilerleyişi adına daha keyifli. Batman ve Robin'i oynarken "şimdi kimleri dövüyoruz"un pek ötesine geçemiyor oyun (ki bu haliyle bile gayet zevkli), oysa örneğin Penguin'i yönetirken yaptığı hain planların her adımını takip edebiliyoruz, bu da biraz olsun "acaba ne olacak" hissi veriyor oyuncuya.

GOTHAM DEDİĞİN GOTİK OLUR

Tim Burtonvari olduğunu söylediğim mekân tasarımları gerçekten çok başarılı. Şehrin karanlığının içindeki çok -ve cart- renkli suçlu dünyası, her kötünün kendi karakterini yansıtan bölümleri gerçekten oyunun görselliğini oldukça yukarıda tutuyor. Mekân çeşitliliği bölümlerin çeşitliliğiyle paralel gidiyor elbette. Biz de böylece bir yeraltında, bir kanalda, bir havada, bir sirkte maceradan maceraya atılıyoruz. Tüm bu tasarıma hiç de fena olmayan grafikler eşlik ediyor. Tekrarlayan birkaç hata ise çok da sorun etmeye değecek şeyler değil. Can sıkıcı olan tek şey, sabit kamera açısının bazen çok abuk yerlere takılmasıyla aksiyonu ekrandan kaçırıyor oluşumuz. Neyse ki bu da oyun zevkine çok uzun süre limon sıkmıyor.

LEGO: Batman'in oynanış mekaniklerinde eski oyunlara göre değişen çok fazla bir şey yok. Düşmanlarımız dahil olmak üzere etraftaki her şeyi yıkmak, oyundaki birincil amaç. Çevredeki LEGO parçalarını kırıp-dökmek hem bize ekstra puan ve can olarak geri dönüyor, hem de bunu yapmadan bölümlerde ilerleyebilmek mümkün değil zira bulmacaların neredeyse tamamı dökülen parçalardan yeni LEGO araçlar inşa edip onları kullanmak üzere kurulu. Doğrusu formülünü ilk görevden ezberlediğimiz bu yapı, uzayan bölümlerde biraz sıkıcı olabiliyor ama Allah'tan bölümler sayıca çok ve süre bakımından kısa genelde. Değişen bölümlerle beraber mekânlarda da değişiklik olduğundan oyundan aldığımız hissin tadı bozulmuyor.

BİR YARASA KADAR BEYNİNİZ YOK

Oyunun asıl hedef kitlesi 10'lu yaşların ilk yarısını sürmekte olan genç oyuncular olduğu için LEGO: Batman ilerlemesi pek de zor olmayan bir oyun. Dövüşler zaten zorlamıyor, bulmacaların da standart yapısı anlaşıldığında oyuncuyu tutacak pek bir şey kalmıyor. Böyle bir oyunda düşman yapay zekâsından da pek bir şey beklememek gerekiyor ama yan karakterler bazen gerçekten çok aptalca hareket ediyorlar. Kendilerini bilerek ölüme gönderiyorlar ya da bir yerlere takılıp kalıyorlar. İstediğimiz zaman karakterler arasında geçiş yapabildiğimiz için çok dert değil ama eski oyunlardan miras kalan bu problemin bir ara çözülmesini diliyoruz TT'den.

Bölümlerin kısa olduğundan bahsetmiştim, ancak toplam oynanış süresi çok uzun. Zaten aynı senaryonun iki taraflı oynanabiliyor oluşu süreyi uzatıyor, bir de üstüne oyunda ilerledikçe ve puan kazandıkça açılabilen yeni karakterler (sadece serbest modda oynanabiliyor olsalar da Bruce Wayne, Batgirl, Nightwing hatta Alfred'le bile oynamak mümkün), aksesuar ve araçlar eklenince oyunun yeniden oynanabilirliği iyice yükseliyor. Araçlar demişken, oyunda birçok farklı aracı kullanma şansı buluyoruz ki buna bir dinozor iskeleti de dahil. Kulağa eğlenceli geliyor değil mi? Gerçekten öyle.

KARAKTERLERE KARŞI KIYAFETLER

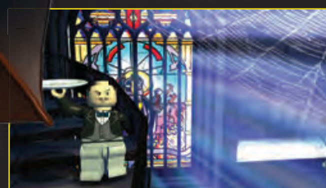
Gotham City'nin korkacağı birçok düşmanı var. Zeki planları ve bombalı penguenleriyle Penguin, şakalarıyla Joker, bilmeceleriyle Riddle, akrobatik yetenekleri ve kırbacıyla Catwoman, buz silahıyla Mr. Freeze… Ama onu koruyacak kahramanlarının da farklı özelliklerde birbirinden değişik kıyafetleri var. Bölümler içinde rastladığımız (ve genelde bizim inşa ettiğimiz) kıyafet değiştirme kapsülleri sayesinde Batman havada süzülebiliyor, patlayıcı kullanabiliyor, cam yüzeyleri parçalayabiliyor, sıcaklıktan korunabiliyor. Robin ise manyetik yüzeylerde yürüyebiliyor, suyun altına girebiliyor, araçları uzaktan kontrol edebiliyor, etrafa yayılmış değişik lego parçalarını toplayıp bir makinenin içinde birleştirerek yeni araçlar ve eşyalar yapabiliyor.

LEGO: Batman, kulağa geldiği kadar eğlenceli bir oyun gerçekten de. Batman'le ilgili ciddiyet kompleksleriniz yoksa, "why so serious?" derken ciddiyseniz (olmadı sanki? :) LEGO: Batman size çok keyifli saatler yaşatacak. Lego ve Batman'le ilgilenmeyen oyuncular için bile oyunun iyi bir aksiyon olduğunu söyleyelim, ailecek, güvenle tüketiniz.

1- Croc zehirli maddelerin üzerinde yürüyebiliyor, kötülerle oynarken bu özelliğe çok işiniz düşecek.

2- Alfred'in (Bruce Wayne'in kahyası) saçsız hali de pek acayipmiş.







SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Hem Lego hem Batman için yapılmış serilerin muhtemelen en iyi oyunu.

8.4



> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** Traveler's Tales > **Türkiye dağıtıcısı:** Aral İthalat (49 YTL) > **Yaş Sınırı:** 10+
> **Minimum Sistem:** 1,5GHz işlemci, 256MB bellek, 128MB ekran kartı
> **Önerilen Sistem:** 2,4GHz işlemci, 1GB bellek, 512MB ekran kartı > **Web Sitesi:** lego.batman.com

Sid Meier's CIVILIZATION IV Colonization

BU BİR BAĞIMSIZLIK HİKÂYESİDİR

-YİĞİTCAN ERDOĞAN

Nasıl oldu bilmiyorum aslında. Bir şekilde bir hediye dağıtma hissiyatına kaptırmış olabilir kendini. Ya da belki sırf iyi niyetindendir... ama hayır, senelerdir o yapıyor bu görevi, şimdi bana devretmesinin ardındaki sebep iyi niyetin ötesinde bir şey olmalı. Suçluluk? Niye ki? Ya da belki minnet? Onun niye'si daha büyük bak... Ya çıkıp sorsam mı acaba? Ama nasıl sorayım ki? Nasıl dökeyim ki kelimelere? Ya kaybedersem görevi? Hayır, göreve devam etmem gerekiyor, sormamam, sorgulamamam gerekiyor. Evet, ne yapmam gerektiğini biliyorum ben. Adım Yiğitcan Erdoğan ve on senedir içinde bulunduğu dergilerde kendisinden başka hiç kimsenin yazmadığı bir serinin oyununu Serpil Ulutürk yerine yazacak olan şahıs benim.

Biraz korku var aslında. Yani düşünsenize, ya kötü bir yazı yazarsam? Ya giriş çok uzun, gelişme çok kısa, çıkış çok şişman olursa? Ya yazı sakat doğarsa da 300 tane Spartalı yazıyı doğduktan sonra kocaman bir uçurumdan aşağı fırlatırsa? Bu tür soruların korkunç cevaplarının yarattığı bir korku var, evet. Ama n'aparsın, görev binmiş bir kere üstüme. Hazır oyunu da beş gündür dur durak bilmeden oynuyorum... Yazsam çıkarsam mı artık aradan acaba? Yani bir kere neyden bahsedeceğim, onu düşünmek lazım. Sonuçta oyun eski Colonization'ın yeniden yapımı. Kendisi dedi "tıpkısıymış" diye zaten. Sözlük özentiliği yapıp (bkz: Colonization) diyerek aradan kaçsam mı acaba? I-ıh. Hazır yazının çeyreğini ardımızda bıraktık, devam edelim bari.

Oyunun başında kolonistlerimi taşıyan gemi gibi hissediyorum kendimi, Atlantik'in ortasında, etrafında sisler, karanlıklar. Belirsizlik. Sonra sisleri de aşarak karayı görüyorum gemimle. Kolonistimi ve öncü elemanımı karaya çıkartıyorum. Beni bir yerli kabilesi karşılıyor, kolonimi hemen onların yanına kuruyorum, bir şey demiyorlar çünkü henüz pek bir halt yapabilecek durumda değilim. Ama her hareketimi de dikkatle gözlemliyorlar. Aynı bana bu görevi veren Serpil'in bu sayfaları tashih edişi gibi. *(big sister is watching you tabii-Serp.)*

MACERA DOLU AVRUPA

İşte yazıya devam etmek istiyorum ben, hazır başladım, yazayım istiyorum. Ama durup kontrol etmem gerekiyor. Görevin başarılı olmasını sağlamam gerekiyor. Bu sırada gemimi Avrupa'ya geri yolluyorum. Oyun içinde sık sık Avrupa ziyareti yapacağımı ilk gidişimde anlıyorum, benim şehirlerimde yarattığım dini huzursuzluk puanları arttıkça Avrupa'dan gelmek isteyen göçmenler çıkıyor devamlı çünkü. Bu sırada ben yazının yazılmış kısmını Mehmet'e yolluyorum, destek alıyorum, az sonra da Eren'e yollayacağım. Yazı geri gelirken gemim de göçmenlerle dolu. Göçmenlerden biri oduncu, diğeriyse balıkçı. Kolonime geri dönüyorum ve yerleşkeme bırakıyorum göçmenleri. Yerleşke ekranını açarken gemim Avrupa'ya geri gidiyor

1- Yerleşke ekranında kimi hangi mesleğe atadığınıza iki kat dikkat edin, ürettiğinizden fazlasını yemeniz işten bile değil.

2- İşte bağımsızlığınızın başlangıç noktası.

1- Oturan Boğa gibi Civ IV'ün diğer oyunlarından hatırladığımız liderlerle karşılaşıyoruz zaman zaman.

2- Sana geçen gün tepeden baktım Quebec...

1



2





- "Merhaba Samuel, işler nasıl gidiyor? Ha bu arada vergilerini %4 artırıyorum, yüzüğümü öpmek ister misin?"

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Havası, atmosferi
+ Yerleşke ekranı
+ Göçmen-vatandaş sistemi
- Kazanmanın sadece tek bir yolu olması sinir bozucu
- Müzikler Civ4'e kıyasla zayıf

(Can yazıyı indiriyor bu sırada) ve ben yerleşke ekranı karşısında garip hislerle kalakalıyorum. MS Word'den OpenOffice Writer'a geçerken hissettiklerim karşılıyor beni, karşımda fonksiyon ve arayüz olarak Civ 4'ten tamamen farklı bir yerleşke arayüzü var. Solda meslekler ekranı var, sağ üstte ise kolonimin etrafındaki karelerden çıkabilecek hammaddeler. Oduncuyu odun kırmaya, balıkçıyı balık tutmaya yolluyorum. İlk gemimden çıkan öncü birimim ise eski oyunlardaki Worker edasıyla yerleşkemin etrafındaki kareleri geliştiriyor. Bu sırada gemim yeni göçmenlerle geri geliyor. Göçmenlerden birini gelen ham odunu işlemesi için inşaatçı olarak atıyorum soldaki meslek ekranına. Belki gerekli binaları ve eklemeleri yaparsam göçmenlerimden birinin ileride çıkaracağı tütünleri puroya dönüştürebilirim. Veya bina yapmak için gerekli olan aletleri yaratmak için solumdaki kareye bir madenci atıp çalıştırabilirim. Ama şimdilik bunlardan çok daha önemli şeyler yapmam gerekiyor. Çünkü az önce, yanına koloni kurduğum yerliler bana katıldıklarını beyan etmişler. İ Bu sırada File'a tıklayıp Properties'i seçiyorum, yazı uzunluğuna bakmak niyetindeyim. 3694 karakter olmuş. Görevimin neredeyse yarısı tamamlanmış. Yüzümde gülücükler açarken gemim Yeni Dünya'da çıkarttığım odunların fazlasını Avrupa'ya taşıyor satmak için. İyi ki odun piyasasındaki dalgalanmaları takip etmişim, yaptığım ekstra kâr için kendimi takdir ederek, bana bedava gelen göçmenin yanında bir de işinde uzmanlaşmış bir göçmen satın alıyorum. Kolonime geri dönmem lâzım şimdi, hâlâ yapacak çok önemli şeyler var.

Göçmenlerden birini bina yapımında kullanılacak aletleri üretmeye yolluyorum, kilisem olsa din kavgası üzerinden huzursuzluk çıkartmaya da yollayabilirdim belki. Şimdilik öteki göçmenimi gönderiyorum fakat din huzursuzluğu için değil, özgürlük çanı yapsın diye. Özgürlük çanları arttıkça kolonimde yaşayanların bağımsızlığa yatkınlığı da artıyor. Bu sırada kral çağırıyor beni, yeni bir bina yapıyorlarmış ve 250 altına ihtiyaçları varmış. Kral yüzüğünü öperek bağlılığımı göstermemi ve parayı vermemi söylüyor. Manyak mısın niye veriyorum diyerek kapatıyorum diyalog penceresini. Kral sinirleniyor belki ama Quebec'de özgürlük çanları çalıyor, hiç umrumda değil artık kendisi.

Yazının tam bu noktasında Gtalk ötüyor. Serpil yazıyı hızlı yazıp yazamayacağımı soruyor, hızlandırabilirsem süper olurmuş. Manyak mısın niye hızlandırıyorum diyerek kapatıyorum diyalog penceresini. Serpil sinirleniyor ama Winamp'ta Gathering'den Liberty Bell çalıyor, umrum değil artık kendisi.

YA İSTİKLAL YA ÖLÜM

Oyunda davam katlanarak ciddileşirken önemli şahıslar bana destek vermeye başlıyor. "Founding Fathers" adlı şahıslar, ben Politika, Keşif, Servet ve Ticaret alanlarında puan aldıkça beni destekleyebilecek duruma geliyorlar. Daha çok puan daha ciddi destekler demek ama hoşuma gidenlerden birini, her şehrimde %25 daha fazla buğday veren John Rolfe'ı seçiyorum. Bağımsızlığımla direkt bir alakası olmasa bile Rolfe'un bana çok katkısı oluyor. Oyunu oynamazken Rolfe'u düşünüp neşelenirken bir mail görüyorum gelen kutumda. Sinan yollamış, yazıyı hızlandırmam gerekmediğini söylüyor. Ne güzel diyip oyuna geri dönüyorum fakat iş o kadar kolay değil. Serpil yazıyı yazmayacağımdan şüpheleniyor. Erden'den Amerika'ya, yanıma gelmesini rica ediyor, Erden'in Amerika'da yapması gereken benim yazıyı yazdığımdan emin olmak, hatta belki yazdırmak. Ama Liberty Bell Winamp'ta replay'de, hiç umursamadan oyuna geri dönüyorum. Gördüğüm şey şaşırtıyor beni, Kral isyankâr davranışlarımdan şüphelenip yeni dünyaya öncü askeri birlikler yollamış. Her isyankâr davranışımda sayısı artıyor birliklerin. Eğer bir isyan çıkartacaksam bunu şimdi yapmalıyım... hemen şimdi. Özgürlük Çanları makul seviyede, bağımsızlık yayılmış, öncü birlikler yenilebilir rakamlarda. O halde bağımsızlığını ilan et Quebec.

Bu Kral'ın hoşuna gitmiyor. Artık alenen bir savaş içerisindeyim. Özgürlüğümü kazanırsam, oyunu da kazanmış olacağım. Kral'ın askerleri güçlü ve zorlu ama diplomatik yetenekleri olan bir milleti seçtiğim için bir sürü müttefikim var. Apaçiler kuzeyden, Incalar güneyden saldırıyor. Fransız Kraliyet Ordusu benim istiklal savaşımla yüz yüze kalmak zorunda.

Savaş devam ederken kapı çalıyor. Erden gelmiş. Hoş geldin diyerek içeri alıyorum kendisini, içeri girmeden yazıyı yazmam gerektiğini söylüyor. Yazacağımı fakat bunu kendi hızımda yapacağımı söylüyorum. Hemen yazmam gerektiği konusunda ısrar ediyor. Çok ısrarcı ama hesaba katmadığı bir şey var. Ben üç aydır Amerika'dayım. Arkadaşım Matt'i çağırıyorum, Erden buralarda yeni, şöyle bir dolaştırsana diyorum. Erden yazıyı bana yazdırmak yerine başka şeylerle meşgul olurken Writer'ın başına geri dönüyorum.

Yazı bitti bitecek. Son kelimeleri girmem gerekiyor. Quebec kendi milletine dönerken, Writer'ın son iki yüz karakteri mutlu kelimelerle doluyor. Colonization almaya değer bir oyun olmuş diye düşünerek kendi hızımda bitirdiğim yazıyı Kral'a geri yolluyorum. Şimdi Kral'cım, o vergi oranlarını bir daha tartışabilir miyiz? g



> **Tür:** Sıra Tabanlı Strateji > **Yapım:** Firaxis Games > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (49 YTL) > **Yaş Sınırı:** 12+ > **Minimum Sistem:** 1.2GHz işlemci, 512MB RAM, 900MB sabit disk, 1.1 Shader destekli 64MB ekran kartı > **Önerilen Sistem:** 1.8GHz işlemci, 1GB RAM, 1.1 Shader destekli 128MB ekran kartı
> **Web Sitesi:** www.2kgames.com/civ4/colonization/

SON KARAR

Grafik
Ses ve Müzik
Hikaye/Atmosfer
Eğlence

Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl

Orijinal Colonization'ı bozmadan, üstüne bir şeyler ekleyerek doğru olanı yapmış Firaxis.

8.5

PC PS2 PS3 Wii 360



PURE

ADRENALİN, SAF ADRENALİN! -YİĞİTCAN ERDOĞAN

Yarış oyunlarıyla senelerdir aramda bir mesafe var, nereden çıktı bilmiyorum. En son *Underground 2*'yi oynamış ve beğenmemiştim. Ortada ima edilenin aksine bir tövbe durumu yok ama yine de *Underground 2*'den sonra tek bir yarış oyununu bile oynamadım. O yüzden "bu ay ne iş var bana?" diye etrafta dolanırken "al, Pure!" cevabını alınca hafif duraksadım. Yarış oyunu ve ben mi? Tamam, Oyungezer sayfalarında anlattığım oyunların türleri belli bir çizgiyi takip etmiyordu da, yarış oyunu... ve ben? Yine de -biraz da merak ederek- evet dedim. Yanlış anlamayın, senelerdir dokunmamış olsam da bir yarış oyunundan ne istediğimi *Need for Speed III*'ü oynadığımdan beri biliyordum. Simülasyonlar beni açmıyordu, hâlâ da açmıyor. Benim bir yarış oyunundan istediğim şey adrenalindi, sırf kontrollere alışmak için geçirilen bir buçuk iki saatlik süre değil. Pure bunu verebilecek mi diye meraklıydım. Oyun Wolfmother eşliğinde bitirdiği kurulumunun ardından neşeli neşeli açıldı ve ben de merakımın sonucunu görmek üzere oyuna girdim.

BANA ÖYLE BAKMA

Aslında Wolfmother'ın Woman'ı bana bir ipucu vermeliydi. Sonuçta Woman gibi son hız bir şarkının sürüş testi kafasındaki oyunlarla bağdaşması mümkün olamazdı. Hem bu bir ATV oyunuydu, bir yerlerde ATV'mizle numaralar yapabildiğimizi de okuduğumuzu hatırlıyordum. Evet, kafamdaki "gerçekçi midir acaba ya?" endişesi iyice silinmişti. Şimdi "eğlenceli midir acaba ya?" sorusuyla haşır neşirdik. Eğlenceli miydi acaba?

Neyse ki bu sorunun cevabı şimdi kafamda gayet net: Eğlenceli çünkü oyun, hem de deli gibi. Çünkü oyunun temel mekaniği yarış boyunca elinizi gaz tuşundan çekmenizi çok çok az gerektirecek şekilde tasarlanmış. Her biri ayrı bir doğa harikası örneği olan pistlerde, son hızda, ATV'nizi homurdatarak, büyük rampalardan zıplayarak yarışıyorsunuz ve her şey bu hız içerisinde inanılmaz dinamik geliyor, birinci başladığınız yarışta sırayla onuncu, sekizinci, on altıncı, dördüncü ve tekrar birinci olabiliyorsunuz. Her şey yanlış yapacağınız bir "trick" veya numaraya bakıyor, hatta bazen ona bile gerek yok. Boost'unu almış bir pilot gelip arkadan çarparak rahatlıkla sizin yerinizi alabiliyor. Bu hız hissi, bu dinamiklikle birleşince adrenalinin kulaklara doğru patladığı bir oyun tecrübesi yaşıyorsunuz.

Üstelik adrenalininizi pompalatmak için diğer yarış oyunları gibi sıkı virajlara başvurmuyor Pure, onun metodu çok daha saf. Rampalar, kocaman kocaman rampalar. Rampalardan önce aşağı ve sonra yukarıya hızlıca basarsanız pre-load yapmış oluyorsunuz. Bu, sizi daha yükseğe fırlatıyor ve daha yükseklere çıkınca, tek kelimeyle muhteşem olan manzaranın dışında bir şeyin daha farkına varıyorsunuz: Yükseklik iyi güzel de, Newton'un kafasına elma boşuna düşmedi. Peki düşmeden, bu yüksek atlayışı anlamlı hale getirecek ne yapabiliriz? Trick yapabiliriz trick. Şimdi aranızda *Tony Hawk* oynayanlar varsa neden bahsettiğimi anlamışlardır eminim, Pure'un trick prensibi *TH* serisini andırmıyor değil, havaya yükseldiğimizde, ekranın sağ alt köşesinde bulunan boost sayacının bulunduğu yere göre bir tuşa basarak trick yapabiliyoruz. Boost'umuz yokken veya çok azken sadece basit numaralar yapabiliyoruz. O basit numaraların boost'u birikip kocaman olunca ikinci set numaralar açılıyor. Bunları farklı bir tuşla gerçekleştiriyoruz ve bu hareketleri ATV'niz sizi sırtından atmadan önce yapmak istiyorsanız





1- Çok seyrek olarak böyle yerde de gidiyorsunuz işte.

2- Sizi bu kıvrak hareketlerinizle dans pistlerinde de görmek isteriz paşam.

3- "Paraya kıyıp teleferiğe mi binseydik acabağıaaaaaaAAAAA!"



1- Daha önce MX vs ATV serisini yapan Black Rock ekibi, toz toprak içinde yarışmayı bize sevdirmeyi en sonunda başardı.

2- "Ne demişti direksiyon hocası? Gözünü sakın yoldan ayırma, gidonu sıkıca tut, ayaklar da sabit olsun... Ayaklar?!!!"

1



2





Ne İyi? Ne Kötü?

+ Muhteşem grafikleri
+ Aksiyon ve adrenalin bazlı sistemi
+ Kendi ATV'nizi inşa edebilme opsiyonu
+ Oyuna müthiş giden soundtrack
- Fazla trick yok
- Karakterler arasındaki fark sadece kozmetik

RAMPADAN KENDİMİ FIRLATMADAN ÖNCE ŞUNU SÖYLEMEK İSTİYORUM SİZE: PURE BURALARA UĞRAMIŞ EN GÜZEL ARCADE YARIŞ OYUNLARINDAN BİRİ

ortalamadan biraz daha yüksek sıçrayışlarda bulunmanız gerek. Boost sayacımız iyice doldukça üçüncü set numaralara geçiyoruz. Bunlar gerçekten sağlam yükseklikler istiyor fakat verdikleri boost sayacını tamamen doldurunca yapabileceğimiz özel numaralar kadar değil. Bu özel olanlar, seçtiğimiz karaktere has numaralar. Animasyon ve isim olarak karakterin öne çıkan özelliklerinden esinlenen numaraları sadece çok çok yüksek rampalardan zıpladığınızda yapılabiliyor. Bu numaralar dışında ATV'mizi öne doğru takla atacak şekilde itebiliyor, geriye takla atacak şekilde çekebiliyor ve havada bacaklarımızı sallayıp ekstra puan ve boost çıkartabiliyoruz. Üstelik boost'un tek vasfı sizin resmen hayvansı hareketler yapmanızı sağlamak değil, şaşıracaksınız ama boost'luk vasfı da var (şaşırdınız mı?). Yeterince edindikten sonra kullanılan boost gerçekten de hayat kurtarabiliyor.

TOROJETİ Bİ TAKTIM, ATV COŞTU

Tabii artık ATV kullanmakla ilgili bu kadar çok şey bilen her şahıs gibi bizim de turnuvaya katılma zamanımız geliyor yavaş yavaş. Bunun için önce bir ATV'miz olması gerekiyor. Pure World Tour turnuvasına katılacak karakterimizi seçtikten sonra ATV'sini biz inşa ediyoruz. Evet, sıfırdan, iskeletinden motoruna, gövdesinden jant kapağına kadar her şeyini biz tasarlıyoruz ATV'mizin. Her parçanın maksimum hız, trick, boost, hızlanma gibi değerlere artısı veya eksisi var. Böylece farklı amaçlara hizmet eden ATV'ler yapabiliyoruz. Karakterimiz asla bir ATV'ye mecbur kalmadığı için aslında oyun bunu destekliyor bile denebilir, çünkü oyunda temel olarak üç farklı yarış tipi var. Bildiğimiz standart üç turluk yarış, sprint adı verilen kısa turlar ve sadece bir iki rampa içeren beş turluk yarış ve freestyle adlı yarış konseptiyle alakası olmayan bir pistte dönerken benzininiz bitmeden yapabildiğiniz kadar trick puanı almanızı isteyen mod. Örneğin normal yarış için boost ve trick değerleriyle, hızlanma ve maksimum hız değerleri arasında denge güden bir ATV'ye ihtiyacınız oluyor fakat Sprint'te neredeyse hiç rampa bulunmadığı için hızlanma değeri (ve handling değeri) daha ön plana çıkıyor. Freestyle'da ise birinin önüne geçmek gibi bir durumu sadece daha fazla numara yaparak başarabildiğiniz için hızlanmanın hiç önemi yok. Mesela benim şu an üç ATV'm var: Yarışlarda kullandığım dengeli ATV'm The Tiger, sprintlerde ve bazı yarışlarda kullandığım, çabuk hızlanan ve iyi viraj alan fakat trick konusunda düpedüz kütük ATV'm The Marine ve hız mız işi olmayan, paso trick değerine abandığım ATV'm The Trickster. Kariyerimin başlarında üçü arasındaki farklar minimaldi fakat yarışlarda derece elde ettikçe ve damalı bayrak gördükçe açılan parçaları ekledikçe üç ATV'm de yarışmaları için dizayn edildikleri modlarda diğer iki ATV'den daha üstün performans göstermeye başladılar. ATV işini çok güzel kotardıklarını söyleyebilirim içtenlikle.

Ama Pure incelemesinde "güzel" sözcüğünü kullanıyorsam hemen ardından o muhteşem manzaradan ve grafiklerden bahsetmemem ayıp olur. Genel olarak incelemelerimde grafikten bahsetmem ama Pure bu kuralı bana seve seve bozduruyor. Ekran görüntülerinden de farkedeceğiniz üzere, Pure'un grafikleri çok güzel. Üstelik pist olarak seçilen mekânlar bu grafikleri öyle güzel tamamlıyor ki özel numaranızı yapabilecek kadar boost toplamış bir biçimde, pistin en yüksek rampasından zıpladıktan sonra, on dakikadır bu numarayı yapmanın hayalini kuruyor olsanız dahi manzaraya birkaç saniye hayran olmadan edemiyorsunuz. Işıklar, gölgeler, hepsi mükemmel bir estetik içerisinde Pure'da ve bu da atmosferi çok güzel tamamlıyor.

Evet, bilmem kaç bin karakterdir neşe içerisinde size oyunu anlatıyorum ve o bilmem kaç bin karakterin saat olarak karşıtı olan bir saattir de kulağımda Wolfmother'ın Woman'ı dönüyor. Oyunun adrenalinini hissediyorum tekrar, arkamdaki ATV'lerin homurtusu beni körükleyecek gibi oluyor. O yüzden oyuna dönüp birkaç rampadan daha kendimi fırlatmadan önce size son bir kez şunu demek istiyorum size: Pure senelerdir buralara uğramış en güzel arcade yarış oyunlarından biri. Eğer saf adrenalin pompalatan bu oyunu siz de denemek istiyorsanız, Pure sizi bekliyor. İsterseniz tanıştırabilirim?

TELEVİZYON KANALI DEĞİL

ATV'ler senelerdir ülkemizde hayli meşhur bir TV kanalı ile aynı ismi paylaştıklarından dolayı pek de hoş olmayan şakalara maruz kalırlar. Oysa ki ATV'ler hakikaten onurlu araçlar. All-Terrain Vehicle'ların atası olan Quadracycle'ın, yani dört tekerlekli bir bisikletin, bir arabadan da önce, 1893'de yapıldığını biliyor muydunuz mesela?



> **Tür:** Yarış > **Yapım:** Black Rock Studios > **Türkiye Dağıtıcısı:** Tiglon (59 YTL) > Yaş Sınırı: Yok
> **Minimum Sistem:** 2.0 GHz işlemci, 1 GB RAM, 3.0 Shader destekleyen 128 MB Ekran Kartı, 5.5 GB HDD
> **Önerilen Sistem:** 3.0 GHz işlemci, 2 GB RAM, 3.0 Shader destekleyen 128 MB Ekran kartı
> **Web Sitesi**: disney.go.com/disneyinteractivestudios/pure/home.html



SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl

Ben ki yarış oyunu sevmem, senelerdir elimi sürdüğüm en heyecanlı ve aksiyon dolu yarış oyunu oldu. Kesinlikle kıymeti bilinmeli.

8.6



THE WITCHER ENHANCED EDITION

KADINLARINIZA GÖZ KULAK OLUN, GERALT GERİ GELDİ! -ERCE GÜVEN

"Yıllardır bekliyorduk onu..." diye başlamışım geçen yılki Witcher incelememe. Zaman ne kadar da çabuk geçiyor değil mi? Bırakın yıllardır beklediğimiz Witcher'ın suyunu çıkartma sürecini, oyunu bitirmemizin üzerinden bile neredeyse bir yıl geçti. Witcher o kadar iyi bir rol yapma oyunuydu ki onu yere göğe ve bilumum alana sığdıramamış, tüm işlerim arasında Geralt'la bir başka yolculuğa çıkmak için kendimi motive etmeye çalışıp durmuştum. Ama neden ikinci tur Geralt macerası için 1 yıl beklediğimi şimdi çok iyi anlıyorum. Bayanlar baylar, karşınızda "geliştirilmiş" Witcher...

NE KADAR GELİŞTİRİLMİŞ?

Öncelikle başlığa inat, ne kadar geliştirildiğini bir kenara bırakıp CD Projeckt Red'in tüm diğer oyun geliştiricilerine örnek olmasını umduğumuz yaklaşımına değinmek istiyorum. Adamlar bir yıl önce Witcher'ı piyasaya sürdüklerinde tüm dikkatlerini oyunculardan gelen eleştirilere verdiler. Kısa bir süre içerisinde üç farklı yama çıkararak oyunu her seferinde daha iyi bir hale getirdiler ama yine de tatmin olmadılar. Birkaç ay önce Enhanced Edition'ı duyurduklarındaysa hayran kitlesini neredeyse ikiye katladılar. Enhanced Edition birçok yenilik ve geliştirmeyle birlikte gelecek, oldukça uygun bir fiyattan satışa sunulacaktı. Ama asıl bomba, orijinal oyuna sahip oyuncuların 1.4 yamasıyla gelecek "geliştirilmiş" sürüme ücretsiz sahip olacağı haberiydi.

Evet, işte bu haberden sonra ben de ikinci White Wolf turum için beklemeye başladım. İlk oyunda sinir krizleri geçirmeme sebep olan uzundan daha uzun kaydetme ve yükleme sürelerinden eser kalmamış olması bile oyunu tekrar oynamak için yeterli motivasyonu sağlıyordu.

1- Meşhur zar pokerimiz hala tüm heyecanını koruyor.

2- Ben demedim mi karakter modellemeleri daha çekici diye? Yoksa gerçekçi mi demiştim?



Hemen belirtelim, eğer oyunun EE sürümünü satın almadıysanız ve normal sürüme 1.4 yamasını kurmaya çalışıyorsanız yaklaşık 1.5-2 saatlik bir bekleme süreciyle karşı karşıyasınız demektir. Ancak bu iki saatlik "yaw bilgisayar mı çakıldı acaba?" sürecini atlatabilirseniz Witcher'ın geliştirilmiş dünyasına adım atabilirsiniz.

WHITE WOLF KİMDİR?

İlk oyunu oynamamış ve Witcher'la EE sürümü sayesinde tanışacaklar için Witcher'ın son yıllarda çıkmış en iyi tek kişilik RYO olduğunu söylememiz yeter sanırım. *NWN2: Mask of the Betrayer* ve *Mass Effect*'i bir kenara bırakırsak uzun zamandır karşılaşmadığımız bir senaryo derinliğine sahip The Witcher. White Wolf lakaplı Geralt'ın hafızasını geri kazanma ve üyesi olduğu Witcher topluluğunu yaklaşmakta olan tehlikeden kurtarma çabasını anlatan oyun, ani senaryo dönüşleri, oyunun tamamına etki eden yan görevleri ve ahlaki kararlarıyla bizleri koltuklarımıza çivilemişti.

Tamam çivilemişti çivilemesine ama bu CD Projekt Red'e yetmemiş olacak ki oyunun neredeyse tüm diyaloglarını gözden geçirmişler. EE sürümünde ilk oyundan çok daha fazla diyalog hem yazılı hem



1- Oyunun seviye atlama sistemi orijinal oyundaki haliyle karşımıza çıkıyor.

2- Haydin oturmaya mı geldik?

3- Savaş sistemi son derece dinamik ve bir o kadar da heyecanlı. Hele bir de ortalık dişi vampirlerle kaplı olunca heyecan dozu iyice artıyor.







Ne iyi? Ne Kötü?
- \+ Derin ve etkileyici hikâye
- \+ Özenle hazırlanmış diyaloglar
- \+ Geliştirilmiş karakterler
- \+ Tüm pürüzlerden arındırılmış savaş sistemi
- \+ Yenilikçi oyun dinamikleri
- \- Çok küçük kamera hataları

de sesli olarak karşımıza çıkıyor. Oyunun 10 civarı dil desteği de işin içine girdiğinde EE sürümünde o muhteşem senaryoyu size aktarmak için, diyalog sistemine ve seslendirmeye ne kadar özen gösterdiklerini anlıyorsunuz.

KILICIN GÜCÜ

Tabii sadece senaryosunun güzelliği sebebiyle oynamamıştık Witcher'ı. Diğer tüm RYO'ların aksine bize karakterimizi seçme şansını da tanımamıştı bu oyun. Witcher dediğin kılıcıyla yaşardı ve öyle de olacaktı. Narin büyücüler ya da uzak mesafeden savaşmaya alışmış okçular bulamazdınız bu oyunda. Oyuna girdikten sonra arka arkaya tıkladığınız farenizin sol düğmesi de sizi kurtaramazdı. Düşmanınıza adam gibi hasar vermek istiyorsanız doğru kılıcı seçmeli, hareketlerinize odaklanmalı ve doğru yerde doğru vuruşu yapmalıydınız.

Witcher'da daha önce görmediğimiz kadar güzel dövüş animasyonlarıyla karşılaşmıştık. Özellikle karakterimiz geliştikçe yapmaya başladığı hareketler bizleri Geralt'ı izlemekten bile keyif alır hale getirmişti. Peki CD Project bununla yetindi mi? Hayır! Oyunun EE sürümünde hem ilk oyunun dövüş sistemindeki ufak tefek hatalar giderilmiş hem de dövüş animasyonları olabileceği maksimum akıcılığa taşınmış. Artık birinci, ikinci ve son kademe vuruşlarınızı çok daha etkili bir biçimde yapabiliyor, ilk oyunda zaman zaman karşılaştığınız anlamsız duraklamaları yaşamadan düşmanınızın hayatına son verebiliyorsunuz.

Peki düşmanlar bizim hayatımıza

OYUN TARİHİNDE İLK KEZ BİR FIRMA OYUNUNUN HATALARINI BU KADAR İYİ BİR ŞEKILDE AFFETTİRMEYİ BAŞARIYOR. BRAVO CD PROJECT!

son vermesin diye ne yapıyorduk? Witcher'ın eşsiz "Alchemy" sistemi sayesinde yarattığımız iksirleri içerek birçok yeni özellikler kazanabiliyor, sağlığımızı yenileyebiliyor ya da mutasyon geçirebiliyorduk. Ama bunun için hem yaratıklardan hem de bitkilerden topladığımız bileşenler karmakarışık envanter sistemi içerisinde kaybolup gidiyordu. İksir hazırlama olayı oyunun bu kadar önemli bir parçasıyken, envanter sistemindeki karışıklığın sebep olduğu aksaklıklar katlanılanacak gibi değildi. CD Project bu noktaya da el atmış ve envanter sistemine önemli değişiklikler getirmiş. Bu değişikliklerin tabii ki en önemlisi artık iksir bileşenleri için ayrı bir envanterin tutuluyor olması. Bu sayede kesinlikle normal materyallerle iksir bileşenleri birbirine karışmamış oluyor. Ayrıca iki ayrı envanter alanına eklenen otomatik düzenleme düğmeleri sayesinde birbirinden farklı materyal grupları da peşpeşe sıralanarak bu alandaki karmaşıklığa bir son vermiş oluyor.

BU AURORA OLAMAZ!

Hatırlarsanız The Withcer, Bioware'in ilk Neverwinter Nights'ı yaptığı (evet ilk!) Aurora oyun motorunun geliştirilmiş halini kullanarak hazırlanmıştı. Geçen yılın sonlarında çıktığında bile hiçbirimiz bu oyun motorunun Aurora olduğuna inanamamıştık. Ancak EE sürümüyle bu durum boyut atlıyor. Ekran görüntülerinden de görebileceğiniz gibi Enhanced Edition gerçekten muhteşem görünüyor. Özellikle karakter modellemelerinde yapılan geliştirmeler ve daha yüksek çözünürlükte kullanılan kaplamalar sayesinde Geralt of Rivira'nın dünyasında dolaşmak görsel açıdan da bir şölene dönüşüyor.

Ama CD Project her şeyi baştan yapma sevdasına kapılıp oyunun zaten iyi olan özelliklerine dokunmamayı akıl etmiş. Mesela hâlâ normal canlılar ve doğaüstü varlıklar için ayrı ayrı kullandığınız çelik ve gümüş kılıçlarınız mevcut. Ayrıca seviye atladıkça kazandığınız bronz, gümüş ve altın puanlarla geliştirdiğiniz kılıç yetenekleriniz, karakter özellikleriniz ve beş ana başlık altında toplanmış büyü gücünüzün gelişiminde de herhangi bir değişiklik yapılmamış. Kısacası "bozuk olmayanı tamir etme" kuralını harfiyen uygulamış CPR.

DAHA NELER VAR?

Tabii ki de bir oyunun Enhanced Edition ünvanını kazanması için sadece oyun içinde yapılan yenilikler yeterli değil. Bunun farkında olan CD Project oyuna The Price of Neutrality ve Side Effects adlarını taşıyan ve yaklaşık beş saatlik bir oyun süresi sunan iki yeni görev eklemiş durumda. Standart görevlerin dışında Djinni isimli oyun editörü de EE sürümünün en dikkat çekici özelliklerinden biri. Bu editör sayesinde kendi maceralarınızı yaratabilir ve online olarak bu maceraları paylaşabilirsiniz.

Tüm bu içeriği taşıyan iki DVD'nin dışında oyunun yapım aşamasını aktaran "Yapım Aşaması" DVD'si, oyunun müziklerinden oluşan Soundtrack CD'si, oyuna ilham veren müzikleri barındıran "Inspired By" CD'si, resmi oyun kılavuzu, Witcher'ın kısa hikâyesini anlatan bir kitapçık ve Witcher dünyasını detaylı gösteren kocaman bir harita da EE dahilinde yer alıyor.

GERÇEKTEN GELİŞMİŞ

Açıkçası Enhanced Edition orijinal oyunu oynamayanlar için hem fiyatı hem de yapım kalitesiyle bulunmaz hint kumaşı. Uzun yıllardır oynadığımız en iyi RYO'lardan biri olması bir yana, CD Projekt'in oyunculara karşı böylesine sorumlu bir şekilde hareket ederek mükemmele yakın bu oyunu mükemmel hale getirme çabası takdire değer.

İster The Witcher'ı daha önce oynamış olun ister Beyaz Kurt'la yeni tanışacak olun bence kesinlikle The Witcher Enhanced Edition'ı denemelisiniz. Bioware RYO'ları dışında hiçbir RYO'yu birden fazla kez oynamamış olan ben Witcher'ın dünyasını bayıla bayıla ikinci kez ziyaret ettim. Emin olun o dünyada bulunmaktan çok büyük keyif alacaksınız.

> **Yapım:** CD Projekt Red > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat > **Yaş Sınır:** 18+ > **Minimum Sistem:** Windows XP Service Pack 2 (1024MB RAM), Vista (1536MB RAM); 2.4GHz işlemci, ATI 9800 ya da GF6600 > **Önerilen Sistem:** Windows XP Service Pack 2 (2048 MB RAM), Vista (2048MB RAM); C2D işlemci, ATI X1800 ya da GF7900 > **Web Sitesi:** www.thewitcher.com

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Geralt'ın ne kadar geliştiğini bence kendi gözlerinizle görmelisiniz.

8.8

PC | PS2 | PS3 | Wii | 360



MEGAEMİN™
megaemin@oyungezer.com.tr

SİZ DE TİRAMİSU VE FİLTRE KAHVE SEVER MİSİNİZ?

Bu ay törenler ve fener alayları ile birinci yılımızı kutluyoruz. Ben kendim bizzat tiramisu ve filtre kahve ile de kutladım güzel oluyor, siz de yapın derginizi okurken. Evet evet, boşverin biraz ekonomik krizi, Ergenekon'u, büyük takımların dört beş yemesini falan… Ne takıyorsunuz, oyunlar bembeyaz kar taneleri olmuş üzerimize yağarken, konsollar en verimli çağlarında birbirleri ile yarışırken, HD filmler günden güne çoğalırken, tiramisunuz ve kahveniz varken neden kendinizi sıkacaksınız ki? Ayağınızı şöööylece bir uzatıp derginizin tadını çıkarmaya baksanıza. Acele etmeyin, okumanız bittiğinde açarsınız oyunlarınızı ya da filmlerinizi… Kış da geldi sayılır, fırında kestane de olsa ne güzel olur değil mi?

Bu özlem, bu dinginlik arzusu nereden geliyor demeyin. Dokuz yıldır oyunlarla ilgili yazıyor olmaktan dolayı memnunum, yorgun ya da yaşlı falan değilim. Ama ne yalan söyleyeyim, biraz mola vermeye, tazelenmeye ihtiyacım var gibi gibi. Çoğunuz bilmiyordur ama ben bir Çevre Mühendisi'yim ve bu aralar iş yoğunluğuma hiçbir şekilde çözüm bulamıyorum. İşte bu vesileyledir ki Oyungezer ekibinin ve sizlerin affına sığınarak birkaç aylığına ayağımı uzatıp Oyungezer'i yalnızca okumak istiyorum. Önümüzdeki ay söz verdiğim yazılarımı yazacağım dergi için ama bir süre Console Master'ı sanırım benim yerime bir başka arkadaşım hazırlayacaktır. Bu süreçte ayrı kalmayalım, iki oyun çeviririz derseniz, PSN arkadaş listenize beni ekleyebilirsiniz gayetten de: "MegaEminTM".
Yeniden görüşene dek mutlu kalın ve bizden ayrılmayın.

MegaEmin™



"SAINT'S ROW 3 FARKLI OLACAK"

Saint's Row serisinin abartı -ama eğlenceli- atmosferiyle diğer GTA klonlarından öne çıkan bir oyun olduğunu bilmeyeniniz yoktur herhalde. Ve yine çok iyi bildiğiniz gibi, geçtiğimiz günlerde oyunun yapımcısı THQ Saint's Row 2'yi piyasaya sürdü. Oyunun henüz uzun vadede başarılı olup olmayacağı belirsiz ama olması durumunda THQ'nun yaptığı açıklamaya göre, bir devam oyunu kesinlikle gelecek. Ve THQ'nun bu devam oyunu hakkında şimdiden söyledikleri bir şey var: "Saint's Row 2 ilk oyundan kalan açık uçları kapatıyordu, Saint's Row 3 ise çıkarsa ilk iki oyundan çok farklı bir yön alacak." Umuyoruz çok da farklı bir yön almaz, aynı tadı almaya devam ederiz.

"BÜTÇE YETİŞMEDİ ABİCİM" - REGGIE FILS-AIME

MotionPlus'la ilgili çok habere yer verdik biliyoruz, ama aklımızda olan bir soruya Fils-Aime fütursuzca cevap vermişken çok haber verdik bahanesiyle o cevabı sizle paylaşmaktan kaçınamazdık. Evet, MotionPlus neden çıkış Wii'sinde yoktu sorusu. Peki Fils-Aime'in cevabı ne oldu sizce buna? "Çok pahalıydı". Evet. Yani... evet.

CONSOLE

BELKİ GÖREVİN ÇAĞRISINA GİTMİŞTİR?

Senelerdir televizyonlarda ve sinemalarda polisiye filmler, diziler seyrederim ve son zamanlarda dikkatimi çeken bir şey var, birçok polisiye dizi ve film son zamanlarda bazı bölümlerini sırf oyunlar üzerine kurmaya başladı. Zannediyorum önce Second Life'da geçen bir CSI:NY bölümü vardı, sonra Closer bir bölümünde oyunlara gönderme yapmıştı. Aralarından bir Without A Trace'in bilgisayar oyunlarıyla hiç işi olmamıştı diyorduk ki, bir an karşımıza gerçek hayatta geçen oyun temalı bir Without A Trace bölümü çıkıverdi. Barrie, Ontario kentinde yaşayan Brandon Crisp, en son 11 Ekim'de evden hışımla çıkıp gittiğinden beri kayıp. Bunu bu sayfalara taşımaya değer kılan olay ise şu, Brandon'ın evden çıkıp gitme sebebi, onun Live üzerinden CoD4 oynarken harcadığı vakitleri hoş karşılamayan ailesinin 360'ına el koyması. Buraya kadar gayet "oyunlar öldürür" temalı bir magazin haberi tadında gidiyor değil mi? İşte işi değiştiren olay: Brandon'ı bulmakta çaresiz kalan Ontario polisi, nereye gitmiş olabileceğine dair bir



fikir edinmek için onun Live'daki arkadaşlarına ulaşmaya çalışıyor. Saatlerini CoD4 karşısında geçiren Brandon'ın, bir şekil CoD4 oynamaya hala devam ettiğini, ya da CoD4 oynadığı arkadaşlarına gitmiş olabileceği yerler konusunda imalarda bulunduğunu sanan Ontario polisini bu konuda durduran tek şey ise Live üzerinde üyelik açan kullanıcılarının şahsi bilgilerini hiçbir koşul altında paylaşmayan Microsoft'un güvenlik protokolleri. Microsoft'un husus hakkındaki duruşu ne oldu bilmiyoruz ama umarız Brandon eve sağ salim döner, CoD4'te fraglar almaya devam eder.

QORE BİZİ EV'E GÖTÜR

Sony'nin online dergisi Qore'u kaçınız takip ediyorsunuz bilmiyorum, ama az sonra vereceğim haberin bir sonucu olarak Qore'un takipçi sayısını üç kat arttıracağımdan korkmuyor değilim. Sony'nin yılan hikâyesine dönmüş olan, Second Life tarzı internet servisi Home hakkında erken bir fikir edinmek mi istiyorsunuz? O zaman Qore'un kasım sayısını edinmeniz yeterli, zira Kasım sayısında Home'a sıkı bir rehberin yanında bir de kapalı betasına davetiye verileceği söyleniyor. Bu haber ilk çıktığında herkesin aklına gelen bu davetiyeleri sadece abonelerin alacağıydı, fakat ortaya çıkan diğer bulgular Qore'u ilk defa o sayı alanların da davetiye alacağına işaret etmekte. Eğer çıkmasına rahat en az üç ay olan Home'u Kasım'da denemek isterseniz, Qore'un Kasım sayısını deneyebilirsiniz.







LIVE BU AY CANLANIYOR

E3 dosyasında tanıttığımız ve şu an bir 360 sahibi olarak beni en çok heyecanlandıran yeniliklerden biri olan Xbox 360'ın yazılımsal yenilenmesi için resmi bir çıkış tarihi açıklandı. Ekim'de çıkması beklenen ve her şey planlandığı gibi giderse oyun konsolları tarihinde bir konsolu yazılımsal olarak kökten değiştirecek ilk güncelleme olan New Xbox Experience güncellemesi Kasım'a sarktı. Eğer Ağustos sayımızı kaçıranlardansanız güncelleme hakkında ufacık bilgi verelim: 360'a çıkacak ücretsiz bu güncellemede Gamertag'ler kalkacak ve yerine Avatar denilen Mii'lerin ciddi versiyonu olarak düşünebileceğiniz karakterler gelecek. Bizi oyunlarda bunlar temsil edecek ve aynı zamanda bunlarla beraber konsolun arayüzünden oynayabileceğimiz türlü türlü yarışma oyunları olacak. Ben dahil 360 sahiplerini çok heyecanlandıran bu yenilikle hemen bu aydan itibaren haşır neşir olabileceğimizi de eklersek, haberi tamamlamış olacağız.

DAHA ÇOK KÜÇÜKBÜYÜKGEZEGEN

Ofisi geldiği andan itibaren ele geçiren, gelmeden önce de CeBIT'te çalışan gariban OGZ yazarlarını ağına düşüren psikopat şirin oyun LittleBigPlanet, hastası ettiği oyuncularla yetinmemiş olacak ki, daha fazla kişiyi eline geçirmek için çalışmalara başlamış bile. Media Molecule'un oyunun sunucularını açtıktan sonra yaptığı ilk şey, evet, doğru tahmin ettiniz: bir devam oyunu üzerinde çalışmaya başlamak! Henüz geliştirme aşamalarına dahi gelinmediği için elimizde bir bilgi yok fakat yapımcıların söyledikleri oyunun ilham alanlarının çok genişleyeceği ve bir ihtimal bir sonraki oyunun sackboy'larla yetinmeyeceği. Sizi bilmiyoruz ama bizim joystick tutan yerlerimiz kaşınmaya başladı bile.



MASTER



KONSOL TOP 20

FIFA'yla bir aşağı bir yukarı çıktılar listede, senelerdir süren rekabetleri tablolarda, listelerde de sürdü.

1 PES 2009
Spor PS2, PS3, 360, PC, PSP Konami
Dönüşüm muhteşem olacak demiştin Seabass. İnanmadık, affet.

02	FIFA 09	Spor	PS3, 360, PC, PSP, PS2, Wii	EA Sports
03	Saints Row 2	Aksiyon	PS3, 360, PC	THQ
04	Lego Batman: The Videogame	Aksiyon	Wii, DS, PS2, PSP, PC, 360, PS3	Warner Bros.
05	Wii Fit	Spor	Wii	Nintendo
06	Mario Kart Wii	Yarış	Wii	Nintendo
07	Star Wars: The Force Unleashed	Aksiyon	PS3, 360, Wii, PS2, DS, PSP	LucasArts
08	Wii Play	Eğlence	Wii	Nintendo
09	Tiger Woods PGA Tour 09	Spor	PSP, PS2, PS3, 360, Wii	EA Sports
10	Brother's In Arms: Hell's Highway	FPS	PS3, 360, PC	Ubisoft
11	Carnival: Funfair Games	Eğlence	Wii	2K Play
12	Mario&Sonic At The Olympic Games	Spor	Wii, DS	Nintendo
13	Family Trainer	Eğlence	Wii	Namco Bandai
14	BioShock	FPS	PS3, 360, PC	2K Games
15	Big Beach Sports	Spor	Wii	THQ
16	Halo 3	FPS	360	Microsoft
17	Guitar Hero III: Legends of Rock	Müzik	PS2, PS3, 360, Wii, PC	Red Octane
18	Dr. Kawashima's Brain Training	Eğlence	Wii	Nintendo
19	Super Smash Bros. Brawl	Dövüş	Wii	Nintendo
20	Ben 10: Protector of Earth	Aksiyon	PS2, PSP, Wii, DS	D3P

XBOX 360 HARİCİ BLU-RAY SÜRÜCÜSÜNE KAVUŞUYOR



X-bit labs kaynaklarına göre Microsoft, Toshiba-Samsung Storage Technology Corp. ile (kendileri bir Samsung Electronics ve Toshiba Corp. ortak girişimi) bir sözleşme imzaladı. Anlaşmanın konusu Xbox360'a harici Blu-ray disk sürücüleri üretimi. Yeni cihazın fiyat ya da özellikleri henüz belli değilken, söylentilere göre hedef 100 ila 150 dolar arası bir fiyat noktası imiş. Cihaz henüz resmi olarak duyurulmadı, yani çıkış tarihi de yok.
Tabii ki harici Xbox 360 Blu-ray sürücüsü özel olarak yüksek çözünürlüklü filmleri oynatmak için kullanılacak, yani kısa süre içerisinde bir 360 oyununun bluray diski ile elinize ulaşacağını ummayın.

HANİ NO MORE'DU?

An itibariyle Wii'nin en olgun oyunu olma payesini elinde bulunduran No More Heroes, TGS08'de açıklanan bir devam oyunuyla tekrar karşımıza çıkacak. TGS08'de gösterilen fragmanda görebildiklerimiz pek fazla değildi, fakat gördüklerimizden oyunun isminin NMH2 ya da NMH: Desperate Struggle olacağını, Travis'in geri döneceğini ve fragmanda dövüştüğü hatunun 6 kolunun olduğu sonuçlarını çıkardık. Evet, fragman pek açık değildi maalesef.

KOJIMA'NIN MGS5 FİKİRLERİ

Hideo Kojima dedi ki, çoktaaan Metal Gear Solid 5 ile ilgili fikirleri oluşmaya başlamış bile. Yalnızca takımın bunlardan herhangi birisini almasını istemiyormuş çünkü işin içine katılmak istemiyormuş. Diyor ki: "MGS5 için daha şimdiden üç konseptim var ama benim için en uygun olanı buna karışmamak. Eğer takım bu üç konseptten birisini alırsa, yeniden işin içerisine girmem gerekir, bunu da istemiyorum".

"Ekipten de birçok güzel fikir geliyor, yani bunlardan birisini seçersek gerçekten iyi olur. Bu noktada onlara gerçekten güvenebilirim. Ve yapımcı olmaktan uzaklaşabilirim, bence ideal olan da bu" diyor Kojima.

Anlaşılan o ki dünyaca ünlü geliştiricinin henüz oyun endüstrisiyle işi bitmemiş ve MGS'yle uğraşmayarak kazandığı vakti, çok uzun zaman önce doğan deneysel bir fikrin peşinden giderek kullanacak.



"Yeni bir şey yaratmak istiyorum. Ve kimse daha önce görmediği için açıklamak da zor. Pek iyi satıp satmayacağını da bilmiyorum" diyor Kojima ve ekliyor: "Bunun için uzun bir süredir hazırlanıyordum ve artık vaktinin geldiğini düşünüyorum ama fikirler sürekli değişir. Yani nihai sonuç ne olacak, ben de bilmiyorum."



Türkçesi, nazlı Kojima yeni projesi için altlığını hazırlıyor, bir yandan da MGS serisinin onsuz da olsa hafif dokunuşlarla devam edeceğinin müjdesini veriyor.

AYDIN HAVASI

YERDEN EKONOMİ SAĞLAYAN HABERLER

› GTA IV'ün multiplayer'ı WoW'la pişti oldu. Her iki oyunda da Cadılar Bayramı sebebiyle patlak veren zombi salgını nedense zombi olanları olmayanlardan daha fazla mutlu eden ilk salgın.

› Bu sene 4 farklı yeni fikri mülk çıkaran (Spore, Army of Two, Boom Blox ve Dead Space), yenilerine de hazırlanan EA, bundan sonra lisanslanmış oyunlar yerine yeni fikri mülklere yöneleceğini açıkladı.

› Resmen doğrulanmış olmasa da Guitar Hero: World Tour'un içindeki bir fragmanla neredeyse bitmiş gibi görünen Guitar Hero: Metallica'nın 2009 başında çıkacağı söyleniyor.

› Midway'in ve EA Sports'un arcade basketbol oyunları NBA Ballers ve NBA Street serilerinin devam etmeyeceği açıklandı. NBA Street hakkında EA Sports yeni fikri mülklere yoğunlaşmak istediklerini söylerken, Midway basitçe NBA Ballers'ın yeterli kârı yapmadığını açıkladı.

"GTA İLE WII'NİN ÇAKRALARI UYMADI" - DAN HOUSER

Bir bakalım, evet sanırım umutlar Manhunt 2 Wii'ye çıkınca başladı. Sonra Reggie Fils-Aime, Wii'ye birçok M damgalı oyun geleceğini beyan etti. Sonra Rockstar, DS'e exclusive bir GTA yapacağını duyurdu ve umutlar tepedeydi. Belki bir gün gerçekten de Wii'ye özel bir GTA gelebilirdi. Fakat geçtiğimiz günlerde Dan Houser'ın yaptığı Wii'de bir GTA aklımıza yatamıyor beyanatı, umutlarımın resmen bittiği anı damgaladı. Ne yapalım, Chinatown Wars ile avunuruz artık.



"PLAY ON THE WII" YA DA "YÜRÜ BE NİNTENDO!"

Wii'nin çıkışının üçüncü ayından sonraydı sanırım, konsolun üzerindeki o büyülü aura kalkmaya başlamıştı. İki sene sonra hala devam edecek olan "Nintendo'nun oyunlarından başka bir numarası yok bu konsolun" eleştirisiydi Wii'nin üstüne ilk atılan. Haksızlar mı, tabii ki hayır. No More Heroes ve Raving Rabbids serisinden başka doğru düzgün kaç tane üçüncü parti oyun var ki Wii'ye? Eh Nintendo'nun bu konuda bir şeyler yapmasını bekleyenlerdendiyseniz, sizi üzmek üzereyim, zira adamlar Ekim ayında aldıkları bir kararla, Wii'ye daha fazla birinci parti oyunu yapacaklarını açıkladılar. Ya da yapacaklarını demeyeyim de yeniden yapacaklarını. Evet, Play on the Wii serisinden bahsediyorum. Bu seri, temelde GameCube oyunlarını Wii'ye, hareket kontrollerini de işin içine dahil ederek uyarlamayı amaç ediniyor. Bu serinin parçası olarak çıkacak ilk oyunlar Wiimote ve Nunchuk'ı bongo gibi kullanacak olan Donkey Kong Jungle Beat ve point-and-click şeklinde bir kontrole sahip olması amaçlanan Pikmin olacak ve bu seriden çıkan tüm oyunların fiyatları ciddi şekilde ucuz olacak. Seri altında ileride çıkacak oyunlar arasında ise Metroid Prime serisi ve Mario Power Tennis gibi oyunlar da var. Sizi bilmiyorum ama ben, baştan beri birinci parti oyunlarla bir problemi olmayan biri olarak gayet sevindim. Bir de Shigeru'cum, biriniz Nintendo 64 oyunlarını da uyarlasa da şöyle bir GoldenEye, Ocarina of Time, SM64 falan görsek ya?

"THAT'S NO MOON... THAT'S A WII!"

GameCube'un en başarılı... hatta onu bunu bırakın, Star Wars külliyatının en başarılı oyunlarından Rogue Squadron'un Wii'ye gelme ihtimali var desem kaç sevinç çığlığı atarsınız? Ben 15'ten sonra nefesi kaybettim şahsen, rekoru kırabilecek olan varsa piste davet ediyorum. Hazır mısınız? Başlıyorum: SW lügatının en başarılı oyunlarından Rogue Squadron'un Wii'ye gelme ihtimali var! Bu ihtimali doğuran şey ise LucasArts'ın geçtiğimiz günlerde Rogue Squadron isminin lisansını bir firmaya kiralamış olduğu dedikodusu. Üstüne çıkan bir diğer dedikoduysa eski GameCube oyunlarını Wii'ye uyarlamak üzere bir program başlatmış olan Nintendo'nun bu gizli firma olabileceği. 16 çığlığa ulaşabilen var mı?







LittleBIGPlanet™

DÜŞ PARÇALARINDAN OYUN YAPMAK

- TUĞBEK ÖLEK

Çocukluğu kamyon dolusu oyuncakla geçen şanslı veletlerden biriydim. Nedense ailemin kendi boğazından kesip oğullarına oyuncak almak gibi mazoşist bir huyu vardı (ben de yapıcam aynısını). Yurtdışından gelme elektrikli trenlerden tutun uçaklara, sayısız silahlara, arabalara… Beş yaşında uzaktan kumandalı Porsche'unu parçalamış şımarık bir velettim anlayacağınız. Ama tüm bu oyuncak güruhu içinde en sevdiğim, hepsinden ayrı bir yere koyduğum tek bir oyuncağım vardı: Küçük bir bez bebek. Gündüzlerimi o maskülen oyuncaklar dünyasının içinde geçirirdim; mini mekaniklerle legolar arasında ardı arkası gelmez meydan muharebeleri yaşanır, matchbox'lara yokuş aşağı kaldırımlarda drift attırılır, gün sonunda da kulağımdan çekile çekile C64'ün başından kaldırılırdım. Ama yatağıma girince tüm bu oyuncaklar içinde yanımda görmek istediğim, uyumadan önce iyi geceler dediğim tek bir oyuncağım vardı sadece. Yıllar sonra o bebeği elime alıp "ben bunu neden severdim?" diye sorduğumda, cevabını bulmam çok da uzun sürmemişti: O arabalar, silahlar içinde geçen çocukluğun sevimli, güzel ve yumuşak bir şeylere de ihtiyacı vardı demek ki.

Oyun hayatımızda da atılan sayısız headshot, gol ve drift arasında zaman zaman durup küçük, sevimli bir şeyler oynamak gibisi yok. Hele 3-4 kişi televizyon karşısında bağıra çağıra, gülmekten yerlere yata yata oynuyorsanız… Ama bu sevimleri oyunları öyle nadir görebiliyoruz ki. Ayrıca sırf sevimli olsun diye yapılmış saçma sapan oyunlarla vakit kaybedecek de değiliz. Ben bu tip oyunların en iyisini bile (bkz. *Super Mario Galaxy*) 4-5 saat oynadıktan sonra sıkılıyorum. Bu yüzden bu sene oynadığım en güzel oyunun, bir platform boyunca bez bir bebeği koşturup zıplatmaktan ibaret olduğunu söylerken nasıl mutlu olduğumu anlatamam. Normalde bir oyunu incelerken uzun uzun düşünürüm nasıl anlatsam bu oyunu diye. Ama Little Big Planet o kadar basit ki. Dediğim gibi bez bir bebeği koşturup zıplatıyorsunuz, ha bir de bazı şeyleri tutabiliyor bebeğiniz. Yapabildiğiniz her şey bundan ibaret ve günler, saatler boyunca bunu yapmaktan sıkılmıyorsunuz. Peki, bu kadar basit bir oyun nasıl bu kadar iyi olabilir? Durun, bunu nasıl anlatacağımı bir iki gün düşünmem lazım işte.



1- Kendi bölümlerinizi yapmaya ufak ufak başlıyorsunuz. Şunu koy, bunu ekle, onu çıkar, derken kaptırıp gidiyorsunuz.

2- Sonra bir bakıyorsunuz yaptığınız kocaman bişey olmuş.






Little Big Planet'de bütün haritalar çok renkli çok eğlenceli. Bazen hiç beklemediğiniz yerlere çıkabiliyorsunuz.


Oyundaki parçalarla çok enteresan araçlar yapabiliyorsunuz.

UYUDUM UYANDIM KARNIM ACIKTI

En baştan alalım, 20 gün öncesine dönelim. Elimde henüz piyasaya çıkmamış 6 tane PlayStation 3 oyunu var. Sıradan hepsini deniyorum. *Resistance 2*, *Motorstom 2*, *Tomb Raider: Underworld*, *PES 2009*, *NBA2K9*… Bir gecede bütün bu oyunları durmadan oynadığınızı düşünün. Başım dönüyor artık, alkol komasında gibi hissediyorum kendimi. Vücudum salondaki kanepeyle ve elimdeki Sixaxis'le bir olmuş, uyuyakalıyorum. Rüyamda insanları görüyorum, yataklarında, sınıflarında, parklarda uyuyan, şekerleme yapan insanlar. Hepsi düş görüyorlar, onların hayal dünyasında yaşananlar, renkler ve sesler gökyüzüne doğru yükseliyor. Hepsi toz ve gaz gibi bir araya geliyor ve harika yeni bir gezegen doğuyor düş parçalarından, Küçük Büyük Gezegen (Little Big Planet). O dünyaya giriyorum ben de. Ama artık normal ben değilim, bez bir bebeğim (Sackboy). Kumaştan yapılmış bomboş bir platformda duruyorum. Neden buradayım, ne yapmam lâzım? Yapacak hiçbir şey yok çevrede. Başlıyorum amaçsızca koşmaya. Ben koştukça platforumun kenarından kocaman kafa resimleri beliriyor, ürkütücü biraz. Durmadan koşuyorum, bir iki şeyin üzerinden zıplıyorum. Zıplamak çok eğlenceli. Sonra kocaman bir ekranın önüne geliyorum. Ekrandan bir ses geliyor: "Küçük Büyük Gezegen mükemmel bir hayal dünyasının vücut bulmuş halidir."

Sonra ne olduğunu anlamadan bir bakıyorum, uzay gemimdeyim ve Küçük Büyük Gezegen'e uzaydan bakıyorum. Uzay gemim (pod) kartondan yapılmış küçük bir şey, dört yanında kendisine göre kocaman kalan pencereler var. Öndeki pencereden Küçük Büyük Gezegen'i görebiliyorum. Gemimin kumanda masası da aslında kocaman bir Sixaxis. Rüya bu ya, elimde Sixaxis'le uyuyakaldığımdan sanırım. Ama o kadar büyük ki, iki elim analog kollara ancak yetişiyor, yoksa ben mi minik bir şeyim? Neyse, analog kolları oynatarak gemimi Küçük Büyük Gezegen üzerinde dolaştırabiliyorum. Biraz dikkat ediyorum aslında. Gemim öyle boşlukta sabit duruyor ama ben kolları oynattıkça gezegen dönüyor, gittikçe garipleşiyor bu rüya. Gezegeni evirip çevirirken üzerinde enteresan bir şey buluyorum. Sixaxis'in X tuşuna basıyorum bütün gücümle ve bir anda kocaman bir bahçeye ışınlanıyorum. Bahçenin kralı karşılıyor beni. O da kartondan yapılmış, sonra da boyanmış kocaman bir kukla. Kolu bacağı oynuyor komik komik konuşurken. Bana kraliçeyi bulmamı söylüyor. Başlıyorum sağa doğru koşmaya. Kumaş küpler var üzerinden zıplamam gereken. Sonra bir duvara geliyorum. Çok yüksek bu ya, üstünden zıplayamam. Bakıyorum kenarda kocaman bir blok var. Onu ittire ittire duvarın kenarına getiriyorum, çıkıyorum üstüne, hop oradan aşıyorum duvarı. Bezden yapmışlar ya beni, ne kadar yüksekten atlarsam atlayayım canım yanmıyor.

Biraz daha koştuktan sonra bu sefer bir su birikintisi çıkıyor karşıma. Kumaştan yapılmışsam suya giremem. Bakıyorum suyun üzerinde bir ipin ucuna bağlı bir top var. Gerilip koşuyorum, yakalıyorum topu. İleri geri sallanmaya başlıyorum, boşlukta minik bacaklarım telaşla koşturuyor. Suyun üzerini aşar gibi olunca bırakıyorum ellerimi ve bir bakıyorum öbür taraftayım. Minik ve hafif olmak süper bir şey. Sonunda kraliçeyi buluyorum, kocaman bir televizyon çıkıyor yine. Bölüm bitti yazıyor, neler neler kazanmışım sayıyor, konfetiler havai fişekler, hey hey hey kazandım, yaşasın kazandım! Bağırıp çağırıyorum keyifle. Salonun kapısından Serpil uzatıyor kafayı ne oluyor diye,

- Ne oynuyorsun?
- Oynamıyorum, uykudayım, rüya görüyorum.
- Nasıl uyuyorsun öyle bağıra çağıra, Little Big Planet mi o?
- …
- Tuğbek iyi misin?
- Uyuyom ben, güzel rüya görüyorum uyandırma.

Kafayı yedi bu iyice anlamında başını sallayarak gidiyor Serpil. Güzel bir düş mü bu, oyun mu? Ben de bilmiyorum.

YİMMEH İSTİYORHGM BUNLARII

Little Big Planet'i oynamaya başlar başlamaz hastası olacağınız ilk şey bez bebeklerin yani Sackboy'ların kendisi. Tamam, oyun dünyasında sevimli, şirin pek çok şey var. Ama Sackboy'ların farkı hareket etmeye başladıklarında ortaya çıkıyor. Piti piti koşmaları, bir şeyin kenarından düşer gibi oldular mı panik yapmaları, bir yerden sallanırken bacaklarını sallayışları. Öylesine doğal bir sevimlilik ki bu… Mesela bir duvarın yanında durdunuz mu hafifçe elini o duvara yaslayışı yok mu, ekrana dalıp yiyesi geliyor insanın bez bebeğini. Bir de oyuna ilk başladığınızda bebeğinizin canı hiç yanmazmış gibi geliyor. Bezden ya nasılsa, en yüksekten atlar, bir yerlere sıkışıp kalmaz falan. Ama bölümler ilerledikçe sayısız tehlikeler çıkıyor karşınıza. Sackboy'ların sevimliliğin dibine vurduğu yer de burası. Bir şeyin altında kalınca gözleri faltaşı gibi açılıp "baaaaaa" diye patlayışları, ateşe dokunup yandılar mı kıçlarını tuta tuta ağlayarak koşturmaları, yakınlarında bir bomba patladı mı kapkara kalışları. Onların bu hallerini gördükçe gülmekten yerlere yatmadan edemiyorsunuz.

Hele bir de onları giydirmeye başladınız mı görün hallerini. Her platform oyununda olduğu gibi LBP'de de bir yandan koştururken puan topluyorsunuz ama içinden puan çıkan cam topların bazılarına eşyalar konmuş ve bu eşyaların bir kısmıyla bebeğinizin kıyafetini değiştirebiliyorsunuz. Topladığınız parçaları istediğiniz kombinasyonda birleştirip birbirine hiç benzemeyen binlerce farklı bez bebek yapmak mümkün. Benim favorilerim Reggeaci Pala Bıyık Meksikalı, Takım Elbiseli Ninja ve Bez Melek tasarımlarım. Öylesine enteresan ve çılgın şeyler var ki. Mesela kafasına kocaman bir zebra maskesi geçirip takım elbise giydirebilir, kıçına bir kuyruk sırtına bir çift kelebek kanadı, eline kızartma tavası verebilirsiniz. Siz bu kostüm işinde ne kadar çılgın tercihler yaparsanız bebeğiniz de o kadar saçma ve sevimli görünmeye başlıyor.



Little Big Planet'in çıkışı bu bölümdeki müzik Kuran-ı Kerim'den ayetler içerdiği için iki hafta ertelendi.

Soldaki dört yön tuşunu kullanarak bebeğinizin ruh halini değiştirebiliyorsunuz (mutlu, üzgün, kızgın, korkmuş). Mesela üst tuşa basınca önce gülümsüyor, bir daha basarsanız gülmeye başlıyor, bir daha basarsanız dili dışarıda koca koca gülmeye başlıyor. İsterseniz sizin için dans da ediyor. L2 ve R2'ye basıp analoglarla kollarını sallayabiliyorsunuz. Sixaxis'in hareket algılayıcısı da kafasını oynatıyor. Sixaxis'i oynattıkça kafa da oynuyor, sağ analoğa basarsanız bu sefer belini kıvırmaya başlıyor. Oyunda hiçbir işe yaramıyor bunlar. Taa ki yanınıza bir başka Sackboy gelene kadar… Zaten oyun dünyasında bir Sackboy'dan daha sevimli bir şey varsa o da iki Sackboy'dur. Ben ömrümde aynı ekranda birkaç kişi oynaması bu kadar zevkli bir oyun daha görmedim. Siz oyunu oynarken istediğiniz zaman biri yanınıza katılabiliyor ve o zaman curcuna başlıyor işte. Bir yere arkadaşınızdan önce çıkıp o yanınıza gelmeyi becerene kadar saçma sapan dans etmek çok eğlenceli ama asıl eğlence didişmeye başladınız mı ortaya çıkıyor. Çünkü Sackboy'lar çevreleriyle olduğu gibi birbirleriyle de etkileşebiliyor. Diğer bir bebeği tutup çekiştirebiliyor, birbirinize tokat atabiliyorsunuz. Şu el kol sallama işini biraz fevri yaparsanız yanınızdaki bebeğin ağzının ortasına Osmanlı'yı indirebiliyorsunuz. Genelde bunu hızlı bir misilleme takip ettiğinden bir bakıyorsunuz ekranda iki Sackboy birbirini kovalıyor, çekiştiriyor, hoplaya zıplaya birbirini kovalıyor, tokatlamaya, birbirini boyamaya çalışıyor. Oyundaki puan toplarının içinden çıkan çıkartma ve dekorasyonları birbirinize de yapıştırabiliyorsunuz. Mesela arkadaşınızın özene bezene yarattığı gelin karakterinin suratına kocaman bir maymun çıkartması basabilirsiniz. Ya da karizmatik ninjanın tepesine kocaman bir tavus kuşu tüyü oturtabilirsiniz.

Bir de iki kişi oynarken bunun bir yarış mı, düello mu, yoksa işbirliği mi olacağı tamamen size kalmış. İsterseniz arkadaşlarınızdan daha fazla puan toplamak için hırs yapın, isterseniz elbirliğiyle en iyi şekilde oynamak için uğraşın ya da gönlünüz el veriyorsa bin bir pislik yapıp hayatı zindan edin onlara. Canınız nasıl isterse, nasıl eğleniyorsanız. Size kalmış. Mesela arkadaşınızın bebeği bir kenardan çıkmaya debelenirken koşup onu yukarı çekebilir ya da tokadı basıp aşağı yuvarlayarak kötü adam kahkahaları atabilirsiniz. Oyunun büyük kısmı hepsinin karışımından ibaret. Bir an birbirinize yardım ederken bir de bakıyorsunuz ki tokatlar, tavus kuşu tüyleri havada uçuşmaya başlamış. Hele oyunu dört kişi oynadınız mı öyle bir curcuna var ki, gülmekten oynamak mümkün değil. Ama dikkat edin, dört kişi olup dört bir yana bir şeyler yapıştırmaya başladınız mı oyun kasılmaya başlıyor. PS3'ün gücü de bir yere kadar.

Sen de kimsin Media Molecule?

Bu yılın en büyük sürprizinin nasıl olup da adını ilk kez duyduğumuz bir firmadan geldiğini merak ediyor olabilirsiniz. Böyle muhteşem şeyleri Blizzard, Maxis, DICE gibi bugüne kadar oyun dünyasını birbirine katmış isimlerden bekleriz hep. Oyunun yapımcısı Media Molecule'ün ilk oyunu bu daha. Ancak bu başyapıtın arkasındaki isim, daha oyun sektörüne girdiği gün dehasını göstermişti. Zaten ekibin çoğunu eski Lionhead çalışanlar oluşturuyor (*Black & White*, *Fable*), başlarını da ilk bağımsız oyunu *Rag Doll Kung Fu* ile bizi şaşırtan Mark Healey çekiyor. Eğer *Rag Doll Kung Fu*'yu hiç oynamadıysanız (koşa koşa gidip oynuyorsunuz Steam'de var) belki bir şey ifade etmeyebilir sizin için ama o oyunu oynayanlar Mark'ın gelecekte çok büyük işler yapacağını hissetmişti elbette.

JALEPANO AMCAYI KAÇIRMIŞLAR!

Sony oyunu tanıtırken hep kendi bölümlerimizi yapıp paylaşabilmemizden bahsetti (fark ettiyseniz o konuya daha girmedim bile) keşke tek kişilik oyunun ne denli harika olacağını da söyleselerdi, çünkü kendi bölümlerimizi yaratamasak bile, tek kişilik senaryosuyla dahi yılın oyunu olmaya adaydı LBP. Oyunun bölüm tasarımları son derece çeşitli ve her biri diğerinden eğlenceli. İlk bölümde yukarda anlattığım gibi bahçenin kralıyla tanışıyorsunuz. Onun hazırladığı üç bölümün ardından Afrika bozkırlarına geçiyorsunuz. Onu Tim Burton filmlerini andıran bir atmosferde ölüler diyarı takip ediyor. Buradaki düğünü kurtarıp, balayına çıkan evli çiftle birlikte Jalepano amcanın Meksika'sına gidiyorsunuz. Oradan New York, Japonya ve Hindistan temaları takip ediyor. Her biri ayrı yaratıcı, ayrı güzel. Her temada üç bölüm ve toplamda 24 bölüm var. Ayrıca her birinin küçük ve sevimli hikâyeleri var. Mesela Meksika'ya gittiğimizde "Zapatalar Jalepano Amca'yı kaçırdı koş kurtar" diyorlar. O bölüm boyunca önce Jalepano Amca'yı kurtarıp sonra Zapataları yakalamaya çalışıyorsunuz ya da Afrika bölümünde buffalolar çıldırmış, sebebini arıyorsunuz. Evet, oyun platform, bir ucundan girip bitiş noktasına ulaşmak bütün olay ama bu küçük hikâyeler sayesinde bunu yapmanın bir amacı da oluyor. Ayrıca oyunun genelinin de bir hikâyesi var. Koleksiyoncu denen ve önüne geleni kaçıran kötü bir adamı yakalamaya çalışıyoruz. İşin güzel yanı oyunu bitirmek için hikâyeleri anlamanıza ya da kafanıza takmanıza da gerek yok.

BENİM GEZEGENİM EN GÜZELİ

Üstelik söz konusu olan LBP olunca bir bölümü tekrar tekrar oynamak asla sıkılmadığınız bir şey. Media Molecule bölüm tasarımı konusuna yepyeni bir standart getiriyor. Bölümler ilerledikçe daha karmaşık ve zengin hale geliyor, bölüm tasarımları çok gelişmiş mekaniklerle karşınıza çıkıyor. Su değirmenlerinin üzerinden atlıyor, araba kullanıyor, patlayıcılarla haşır neşir oluyor, halüsinasyonlarla boğuşuyorsunuz. Bu bölümleri gördükçe kendi





1- Bölümleri arkadaşlarınızla birlikte de tasarlayabiliyorsunuz. Birazını o yapsın birazını siz, çok daha eğlenceli.

2- İki kişi tasarlamanın en güzel yanı iki kişi deneyebilmek elbette.



Oyunda topladığınız obje ve çıkartmaları arkadaşlarınızın bebeklerinin sağına soluna yapıştırabilirsiniz. Ama misillemeye hazırlıklı olun.



Bütün oyunları Stephen amca seslendirsin

LBP boyunca sıkılabileceğiniz tek nokta kendi bölümünüzü yaparken karşınıza çıkan eğitim görevleri ve videolar. Ama Media Molecule buna da çare bulmuş, hepsini birden Stephen Fry'a seslendirmiş. Şimdi o kim diyeceksiniz, V for Vendetta'da Deitrich, MirrorMask'de kütüphaneciyi oynamıştı. Eğer Black Adder izlediyseniz Lord Melchett desem "Aaaaa!!" efekti yaparsınız. Yahu Harry Potter oyunlarındaki hikâye anlatan ses o işte. Tamam tamam, meşhur değil adam, kimse de tanımıyor, zorlamayalım. Ama LBP'de yaptığı, son yıllarda bir oyunda duyduğum en güzel seslendirme. Eğer İngilizceniz yoksa sadece sesinin tınısıyla bile bir masalın içinde hissedeceksiniz. İngilizceniz varsa ardı arkası kesilmez eğitimlerin sonuna onun sayesinde geleceksiniz. Ayrıca Yiğitcan'dan aldığım bilgiye göre *Fable II*'de de Reaver karakterini süper seslendirmiş. Daha çok oyun seslendir Stephen Amca, hayranınızız.





LBP'nin çıktığı gün bir klasik, dünya çapında bir fenomen olacağı kesin. Biz şimdiden bu bebeklerin oyuncaklarını üretsinlerde ofisi dolduralım diye bekliyoruz.

Ne iyi? Ne Kötü?

+ Bebekler çok komik
+ Oyuncu sayısı arttıkça eğlence katlanıyor
+ Kendi bölümlerimizi yaratıp paylaşabiliyoruz
+ Mekanikler ve bulmacalar harika
+ Her tür oyuncuyu hastası ediyor
- Bölüm yapması zahmetli olabiliyor
- Sonlara doğru çok zorlaşıyor
- Bebekler niye birbirini öpemiyor?

harikalarınızı yaratmak için yanıp tutuşmaya başlıyorsunuz. Ama kendi bölümünüzü yapmak o kadar da kolay değil. En azından anlamlı bir şeyler ortaya çıkartmak istiyorsanız kafa patlatmalısınız ama her şeyden önce tek kişilik oyunda biraz ilerleyip kendi bölümünüzde kullanabileceğiniz bol bol parça toplamakta fayda var.

Dediğim gibi oyunda bir yandan bitiş noktasına ulaşmaya çalışırken bir yandan da içi puan dolu cam toplar topluyorsunuz ve bunların bazıları küçük hediyeler saklıyor. Bu bazen bez bebeğiniz için bir giysi parçası, bazen sağa sola yapıştırabileceğiniz bir çıkartma, bazen de kendi bölümünüzü yaparken kullanabileceğiniz bir materyal olabiliyor. Başta en çok ilginizi çeken bez bebek kostümleri elbette. Ancak oyunu oynadıkça bu cam topların içinden çıkan şeylerin oyunu oluşturan küçük parçalar olduğunu, bunları kullanarak kendi bölümlerinizde farklı farklı bir ton şey yapabileceğinizi anlıyorsunuz. O zaman oyunun ana amaçlarından biri haline geliyor hediyeli topları bulmak. Ama hayır, bu o kadar da kolay değil çünkü oyunun yapımcıları hiç beklenmedik, şeytani yerlere saklamışlar bazı topları. İyi haberse, bu sayede her bölümü tekrar tekrar oynamak istemeniz. Elde bir sürü parça olunca Küçük Büyük Gezegeninizin hemen yanındaki aya geçip kraterlerden birinde ilk bölümünüzü yapmaya başlıyorsunuz. Ama oyun bir şeyleri kullanmanıza izin vermeden önce onunla ilgili bir eğitim bölümü veya videosu çıkarıyor karşınıza. Benim yaptığım hataya düşüp şu eğitim bölümlerini sıradan bir oynayayım demeyin çünkü aklınız çok karışıyor sonunda.

Neyin nasıl işlediğini de öğrenince yapabileceklerinizin sınırı yok. İstediğiniz temada, istediğiniz zorlukta ya da eğlencede bölümler çıkarabilirsiniz. Üstelik karşınızda öyle sıkıcı bir 3D tasarım programı yok. Hâlâ oyunun içindesiniz ve yine her şey bütün sevimliliğiyle karşınızda. Tek fark burada uçma, oyunu ileri geri sarma (undo/redo) ve nesnelere hükmetme yeteneğinizin olması. İki dakikada şaheser yaratmayı beklemeyin. Diğer oyuncuların hastası olacağı bir bölüm yapabilmek için uzun saatler boyunca uğraşmalısınız. Ben gelemem zor işe diyorsanız da sırf eğlenmek için bölümler yapabilirsiniz. Ne bileyim, 50 tane basketbol topunu bebeğinizin tepesine dizip, sonra tek tek kafasına düşüşünü izlemek de eğlenceli. Yarattıklarınızın illa güzel olması gerekmiyor, yaratma sürecinin kendisi de çok eğlenceli.

GELİN BEBİŞLER BİR OLALIM

İçinizden kaçı şaheser bölümler tasarlayacak yetenek ve sabra sahip bilemem (bana bakmayın, zor işe gelemem). Muhtemelen çoğunuz yaratma ekranında bir miktar saçmalayıp eğlenip bırakacak. Bu özelliğin güzel yanı içimizdeki az sayıdaki cevherin, günler geceler boyu uğraşıp hepimizi hayran bırakacak bölümler tasarlayabileceğini bilmek (Arigato gozaimasu!!!). Bütün dünyadaki cevherler bir araya gelince LBP'de daima eğlenebileceğiniz yepyeni bölümler olacağı garanti. Tek yapacağınız ana menüde Story Mode yerine More Cool Levels seçeneğine girmeniz. Otomatik olarak diğer oyuncuların çok sevdiği iyi bir bölüme geçeceksiniz. Ya da rastgele bir şeyler deneyerek kendi keşiflerinizi yapın, not verin. Oyunun tadının birkaç kişi birden oynayınca çıktığını söylemiştim ama evde sürekli yedek LBP arkadaşı tutacak haliniz olmadığını biliyorum. Hiç dert değil, bir bölüme başlarken "çok oyunculu oyna" dediniz mi kendinizi bir afacanlar güruhu içinde bulabiliyorsunuz. LBP öyle bir oyun ki eğlencenin bitmesi, şamatanın durması siz istemediğiniz sürece mümkün değil.

EN GÜZEL GEZEGEN

Bir şeyleri çok kabaca anlatmış gibi hissediyorum kendimi. Amaçsız bir uğraş bu, bana 20 sayfa verseniz de anlatırım ben LBP'yi, aylarca üzerine sıkılmadan konuşurum da. O yüzden kısa keselim ve bu oyunu beş önermeyle özetleyelim hadi.

Little Big Planet öylesine güzel ve eşsiz bir oyun ki sırf onun için PlayStation 3 alınır. Sırf ben demiyorum bunu, CeBIT Teknosa'da oyunu deneyen herkes kendiliğinden söyledi. LBP oynayıp stanttan çıkarken yan taraftaki PS3'lerden birini kapıp kasaya gidenleri gördük.

Hiçbir oyun bir arada oynarken bu kadar eğlendirmez, güldürmez insanı. OGZ doğum günü partisinde test ettik, onayladık. *PES, Guitar Hero, Buzz!, Singstar*… Bir partide oynanabilecek ne varsa oynadık, hiçbiri LBP kadar zevk vermedi.

Bugüne kadar hiçbir oyun kendi türünün en iyisi olmayı bu kadar hak etmemiştir. Halt etmiş *Mario*'ların, *Bionic Commando*'ların, *Prince*'lerin tümü birden. Yıllarca platform diye neler oynatmışlar bize!

Eline gamepad'i alan yediden yetmişe herkesi, sıradanından en profesyoneline her oyuncucuyu, bu kadar saran bir oyun daha bulamazsınız. Oyunu Teknosa'da binden fazla kişiye oynattık, burun kıvıran olmadı.

Little Big Planet tartışmaya yer bırakmaksızın bu yılın en iyi oyunudur. Bunu şimdilik sadece ben söylüyorum ama ödülleri dağıtmaya başladık mı kanımın son damlasına kadar mücadele edeceğime şüpheniz olmasın.

Ne yapacağım biliyor musunuz? Bu oyun çıkar çıkmaz bir PS3 ve LBP alıp anne-babama yollayacağım. Euro 2 lirayı geçmiş, telefonu, aidatı ödeyememişiz, kimin umurunda… Aç kalsam da umurumda değil, en zor gününde kendi boğazından kesip eve elinde yeni bir oyuncakla gelen o insanlar bunu fazlasıyla hak ediyor.

> **Tür:** Platform > **Yapım:** Media Molecule > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (129 YTL) > **Yaş Sınırı:** 12+ > **Web Sitesi:** www.littlebigplanet.com

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Ömrünüz boyunca sizi eğlendirecek, , arkadaşlarınızla oynadıkça güldürecek, başkalarının bölümlerini oynadıkça hayran bırakacak benzersiz bir oyun.

9.8





MOTORSTORM PACIFIC RIFT

BAVULU, BOHÇAYI HAZIRLAYIN. ENTERESAN BİR ADAYA YOLA ÇIKIYORUZ - VOLKAN TURAN

Oyun dünyasında, daha doğrusu sanal dünyada, gerçek hayatta elde etmek için emek harcamaya tenezzül etmediğimiz şeyleri görmek, tecrübe etmek ilginç gelir. Ben bunun biraz da sanal dünyanın hala basit bir şey olduğunu düşünmemizden kaynaklandığını sanıyorum. Örneğin "çamur". Yolda ayağımıza bulaşsa sinirden köpürdüğümüz, 'çamur at izi kalsın' atasözüyle bile kötülediğimiz bu maddeyi bir oyunda gördüğümüzde "ohaaa, abi çamura bak!" diyebiliyoruz. Örneğini geçen sene Motorstorm ile yaşadık. Evolution Studios (bkz: WRC serileri) körpecik PS3'te bizlere çamuru son derece başarıyla pazarladı. Lastiğin çamur üzerindeki etkisi, savruluşu, cama yapışması, bıraktığı iz, rengi, tonu derken Motorstorm 3 milyon kopyadan fazla satmayı başardı. Görselliğe kapılmış bir oyuncu dünyasından beklenen bir hareketti bu tabii ama oyunda da yarışma hissini hakkıyla veriyordu. Eksiklikleri vardı elbette ama "olur böyle şeyler" deyip geçmiştik. Şimdi de Motorstorm'un (ikinci değil ama, bir buçukuncu diyebileceğimiz) devam oyunu Pacific Rift'le de gördük ki Evolution Studios 1 sene içerisinde "olur böyle şeyler" deyip geçmemiş ve hem görselliğe hem de oyunun yapısına el uzatmış. İyi de yapmış.



ÇAMURA YATMAYALIM LÜTFEN

Pacific Rift'in Motostorm'a getirdiği en büyük özellik oyunda sadece kil üzerinde gitmek zorunda olmuyor oluşunuz. Suyun, lavın, külün ve ormanın içinde yarışabilir, o piste özgü maddeyi sonuna kadar hissedebilirsiniz. Tabii bu yeni içerikli pistler (ki toplamda 16 taneler) sadece hissedelim diye yapılmamış. Oyuna çok değişik yarış stratejileri getirmiş. Örneğin su birikintileri Boost'unuzu soğutmaya yarıyor oyunda. Tehlikeli sınıra kadar Boost yaparsanız, sulak bir yerden geçerken ısının düştüğünü görebilirsiniz. Aynı şekilde volkanik bölümlerde alevlere ne kadar yakın olursanız Boost ibreniz ısınacak ve size daha az NOS yapma hakkı tanıyacak. Ancak Boost'u sonuna kadar dayarsanız, havaya uçacağınızı da bilin.

Pistlerin özellikleri bununla da bitmiyor. Öncelikle pistler gayet uzun sayılır. Ortalama iki buçuk dakikalık turlardan oluşuyorlar ve içerisinde birçok yan yol bulunuyor. Bu yan yollardan bazıları mesafeyi kısaltıyor, bazısı suyla kaplı oluyor bazısı da tuzaklı olabiliyor. Zaten yan yollar karşınızda öylece belirmiyor; açık bir tercih hakkınız pek yok. Hangi açıdan geldiğinize, hızınıza göre en uygun olana dalıyorsunuz. Bunun da üstesinden ancak pistleri ezberleyerek gelebilirsiniz. Bu noktada karşımıza başka bir yarış stratejisi daha çıkıyor, o da araçlar. ATV'den canavar araçlara




Siz siz olun, canavar arabaların yer aldığı yarışlara iki teker üstünde çıkmayın. Akşam akşam niye kıyma olasınız ki?

BUNDA BENİ 8 YAŞINDAKİ BİR VELEDİN YENMESİNİN HİÇ İLGİSİ YOK TAMAM MI ?





1- Deniz kenarındaki yarışlarda harika manzaralarla karşılaşıyorsunuz. Derken uçurumdan aşağı…
2- Hoyde ahoyde... Derken öndeki araca gacırt...

kadar toplam yedi tip araç var. Her birinin Hız, Fren, Sağlamlık, Çekiş Gücü, Manevra ve Arazi gibi özellikleri bulunuyor. Yarışacağınız piste göre araç seçmek işinizi daha kolaylaştıracaktır ama o yarışta da aracınıza göre rotanızı belirlemek daha zekice olacaktır. Daha önce de demiştim, bazı yan yollarda su var. Bu Boost ısısını düşürüyor, tamam ama suyun derinliğine göre, bir motosikletle oradan geçmeniz batmanıza neden olabilecek, batmasanız bile yavaşlatacak. Ama TIR gibi iri araçla oradan geçerseniz hem soğuyacak hem de hız kaybetmeyeceksiniz. Ama bu kez de pistin dar yollarından geçecek olursanız iri aracınızla zorluk çekeceksiniz.

ZOR AMA KOLAY

Biraz karışık gelmiş olabilir ama inanın oyun size mantığını beş yarış sonra öğretiyor. Zaten Festival modunu oynamaya başladığınızda oyun en basitten zora doğru size her şeyi öğretiyor siz istemesiniz bile. İlk başta sadece ikişer yarış açık oluyor birkaç araç arasında tercih yaparak başlıyorsunuz bu zorlu maratona. İlk etapta sadece birinci gelmek için yarışıyor ilerleyen bölümlerde diğer modlara da sıçrıyorsunuz. Örneğin size bir kaza yapabilme sayısı veriliyor ve bunun üstüne çıkmamanız gerek. Eliminator'de de her 15 saniyede bir en arkadaki araç yarıştan atılıyor. Time Attack'taysa da verilen süre dolmadan yarışı tamamlamalısınız… Böyle böyle yeterince ustalaştığınızı düşündükten sonra artık yapay zekâya karşı yarışmaya mola verebilirsiniz demektir. Pacific Rift'in bir güzel yanı da ekranı 4'e bölerek arkadaşlarınızla oynayabiliyorsunuz. Tabii ki görüş mesafeniz bir hayli düşüyor bu bölünmüş ekranda ama oyun görsel anlamda bir kayıp yaşatmıyor size. TV'niz 40" altındaysa sanırım dört kişi oynamak çok iyi bir fikir değil ama en azından iki kişi bir hayli eğlenebilirsiniz. çevrim içi moduysa gayet başarılı. Bağlantı sorunu yaşanmıyor ve Ranking sistemi başarılı. Maç öncelerinde dostluk veya puan maçı yapalım şeklinde seçenekler de hoş. Ayrıca 16 kişiye kadar da çevrim içi desteği var oyunun.

Peki oyun mükemmel mi? Yok mu ötesi? Maalesef bu soruların cevabı hayır. Tamam, bazı pistlerin süper detaylandırılmış olması çok keyifli yarışların çıkmasına neden oluyor ama genelde oyunda bir mücadele eksikliği var. Oyunun bize sunuluş şekli Destruction Derby şeklinde olmasına rağmen yapay zekaya karşı bunu oynarken pek hissedemiyorsunuz. Oyunun en uzun soluklu modunda oynarken bile peşi sıra yarışlara katılıyorsunuz ve genelde kişisel hatalarınızdan dolayı yeniliyorsanız yeniliyorsunuz. Yani oyunda roket atma, bomba fırlatma, kesme, gibi fantastik şeyler olsa sanki daha iyi gibi olacakmış ama Motorstorm böyle bir oyun olmamasına rağmen o "savaşıyor" hissini vermek için bir girişimde bulunulmamış. Eğer oyundan bir süre sonra sıkılacaksanız nedeni bu olacaktır. Bir diğer canımı sıkan nokta da top kadar taşa takılıp, birinciliği bir anda kaybedip sonuncu oluşunuz. Bu belki tatlı bir stres yaratıyor olabilir oynayan üstünde ama cezası bu kadar ağır olmamalıydı. Eğer büyük araçlardan birini de kullanmıyorsanız, dönemeçlerde zor anlar yaşayabiliyorsunuz. Ufak bir temas bile aracınızı bir milyon parçaya ayırmaya yetiyor. Kaza noktasında oyunun acıması yok. O kadar ki havada takla attınız ama tekrar tekerlekleriniz üstünde yere düşeceksiniz. İşte oyun buna izin vermiyor ve sanki kaza yapmışsınız gibi aracınıza restart atıyor; sırf bu yüzden yarışta geriye düşüyorsunuz.



NEDEN OLMASIN?

CeBIT'te oyunu ilk kez denediğimde çok güzel şeyler düşünmüyordum (bunda beni 8 yaşındaki bir veledin yenmesinin hiç ilgisi yok tamam mı!!!) (Tuğbek, o fotoğraflar gün yüzüne çıkmayacak değil mi?) Ama oyunun başına kurulduğum da eğlenmedim değil. Hatta bir ara ekranı dörde böldük filan; hoş şeylermiş bunlar. Eğer yarış oyunlarından bir hayli hoşlanıyorsanız ve ilk Motorstorm'u sevmişseniz, Pacific Rift'ti hayli hayli seveceksiniz. Oyun çamurdan kurtulunca yüzü, gözü açılmış, kendine gelmiş. Oyuna şans verenlerin pişman olmayacağını vurgulayabilirim. Hem bakın su var, ateş var!



SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Piyasadaki tek yarış oyunu değil ama oldukça iyi. Kendinizi doğaya verip yarışacaksanız doğru seçim.

8.1



> **Tür:** Yarış > **Yapım:** Evolution Studios > **Dağıtım:** Sony > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (159 YTL) > **Yaş Sınırı:** 16+ > **Platform:** PS3 > **Web Sitesi:** www.motorstorm.com

WARIO LAND™ THE SHAKE DIMENSION







1- **Bu altın keselerini de kumandayı sallayarak açıyoruz**

2- **Wario'nun düşmanları da kendisi gibi acayip çirkin. Hele bu "tencere içindeki kurbağa" modeli, bambaşkaymış.**

3- **Son aylarda "normal oyun" çıkartmayı unutan Nintendo Warioland ile iyi bir dönüş yaptı.**

MARIO'YA YETER DİYEN GÖNÜLLERE GÜNEŞ GİBİ DOĞAN ANTİ KAHRAMAN: WARIO! -MERT HAKKI BİNGÖL

Nintendo'nun Mario ve tayfasını bilmeyen zaten yoktur ama anti kahramanlar Wario ve çetesi ne yazık ki pek o kadar bilinmez. Peki neden? Bir kere sevimli değillerdir (bence sevimliler ama...), pistirler, çoluk çocuğa örnek olmaya çalışmazlar. Sonracığıma Daisy ikide bir kaçırılacak kadar saf bir kız değildir, dolayısıyla Wario prenses kurtarmakla filan uğraşmaz. Onun yerine değerli vaktini antika arabasının içinde uyuşukluk yaparak ya da hazine peşinde koşarak geçirir. Prenses kurtaracak olsa bile o kadar uğraşıp didinip başarıya ulaştıktan sonra Mario gibi "*Haydin görüşürüz!*" diye evinin yolunu tutmayacaktır. Waluigi desen, dengi Luigi'nin aksine hiç de geri planda kalmaya dayanamayacak bir adamdır; agresiftir, bakışlarından hınzır olduğu bellidir.

Wario çetesinin diğer elemanlarını başka bir yazıya bırakıp şimdi ana karakterimiz Wario'dan ve Wii'ye çıkan son oyunu Wario Land'den bahsedelim (okuyucuya ev ödevi: Wario oyunlarında geçen karakterler araştırılacak, en azından isimlere aşina olunacak).

Şimdiye kadar hep Nintendo'nun el konsollarında görmeye alıştığımız Wario Land platform-bulmaca oyunları serisi, büyük bir sürprizle ilk defa bir konsola taşındı ve son oyunuyla Wii'de boy gösterdi. Üstelik iki boyutlu oynanışından ödün vermeyip, büyük ekranın getirdiği avantajlardan faydalanarak.

Wario Land oyunlarını klasik platform oyunlarından ayıran en büyük özellik tekrar oynanabilirliğinin çok yüksek olması. Amaç sadece bölümleri geçip sona ulaşmak değildir, çünkü zaten her bölüm en fazla 10 dakikanızı alacak uzunluktadır. Wario Land'de her bölümle beraber önümüze çok sayıda amaç konur. Örneğin "30.000 puan topla" ya da "hiç hasar almadan bitir", "suya düşme", "bölüm bitene kadar nefesini tut", "şaka yav şaka! Al nefes!" gibi. Bunlardan başka her bölümde gizlenmiş üç özel sandık bulunur. Bunları bulup çıkarmak da görevlerimiz arasındadır. Bu amaçları yerine getirmenin en en en büyük getirisi, bize tamamlanan bölüme ait müziğin hediye ediliyor olmasıdır. Şimdi bazı arkadaşların "*nasıl yani, bu kadarcık mı?*" dediğini duyar gibiyim. Hah! Bu durum onların şimdiye kadar hiç Wario Land oyunu oynamadığını gösteriyor. Şu serinin müzikleri, oyunu başlı başına oynama sebebidir sevgili okuyucu. Efendim? "*İyi de hangi bölümün müziğini dinlemek istiyorsam gider o bölümü açarım, sonra da oturur dinlerim*" mi? ...... Ya şimdi konuşuyorsun ama... aslında.... şöyle ki.... Bir dakika ya, kim içeri aldı seni?! Gardiyanlar! Şu arkadaşı tutup getirin!

Oyunun kumanda sistemi en özgün özelliği. Wii kumandasını yan tutarak oynadığımız oyunda dört yön tuşunu, 1 ve 2 tuşlarını, bir de kumandanın hareket algılama yeteneğini kullanıyoruz. Kumanda sistemi son derece basit olan oyunda hareket algılamanın, tadında ve çok eğlenceli bir biçimde kullanıldığını söyleyebilirim. Örneğin Wario'nun bir sinirle yumruğunu yere çaktığı ve ortalığı birbirine kattığı o dehşetengiz hareketi yapmak için kumandayı aşağı doğru hızlıca bir ittiriveriyoruz. Ayrıca sersemletip elimize aldığımız tuhaf biçimli yaratıkları (hangi Nintendo oyununda normal biçimli bir yaratık varsa artık) kumandayı eğip bükerek açıyı ayarlayıp uzaklara fırlatabiliyoruz.

Oyunun grafikleri o kadar renkli, animasyonlar o kadar akıcı ki, bir süre sonra aslında iki boyutlu bir platform oyunu oynadığımızı unutuveriyoruz. Arada bir, çok hafif, o da tat versin diye katılmış üç boyutlu birkaç efektin dışında "yeni nesil" diye gösterebileceğimiz hiçbir şey yok. Olmasın da zaten, mümkünse hep iki boyutlu kalsın şu oyunlar. 2050 yılında sanal gerçeklikte bile hala iki boyutlu platform oyunu oynamak isteyeceğim ben efendim, kayıtlara geçsin.

Wario hayranları Gamecube'deki Wario World hayal kırıklığını hatırlayacaklardır. Nintendo, bu durumdan bayağı bir ders çıkarmış olacak ki bu sefer aynı hatalara tekrar düşmemiş ve bize tam bir öze dönüş hareketi ile en safından bir Wario Land oyunu sunmuş. Bu oyunu oynayın bitirin, sonra da bence ilk işiniz gidip GBA'daki Wario Land 4'ü oynamak olsun. Ya da vazgeçtim, hemen oynamayın, bir süre bekledikten sonra kriz anında oynarsınız. Ne de olsa Klonoa Wii'nin çıkmasına daha çok var.



Ne iyi? Ne Kötü?

+Aşmış bitirmiş müzikler
+Cıvıl cıvıl iki boyutlu grafikler
+Çok iyi tasarlanmış, zorlayıcı bölümler

-Yeteri kadar uzun değil

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Nintendo en iyi olduğu türde yine bir sanat eseri hazırlamış.

8.2



> **Tür:** Platform-Bulmaca > **Yapım:** Good Feel > **Türkiye dağıtıcısı:** Nortec Eurasia (119 YTL) > **Yaş Sınırı:** 7 > **Web Sitesi:** http://www.wariolandshakeit.com/



BOYAYALIM MI ABİ? -MERT HAKKI BİNGÖL

Katamari Damacy'yi hatırladınız mı? Hatırladınız. Peki sevmiş miydiniz? (O oyun sevilmez mi hiç?) Bazı oyunlar vardır işte böyle "sevmiyorum" diyemez kimse. En kötü yorumu yapacak adam ancak suratını ekşiterek "iyiymiş" diyebilir, kötü demeye dili varmaz. Hah işte *De Blob* da aynı bu tipten, açıp da azıcık zaman geçiren hiç kimsenin "dandik" diyemeyeceği bir oyun.

Nedendir bilmem, her oyunda illa ki bir senaryo olmalıdır ya, işte De Blob'un da tahminimce 15 dakikada hazırlanmış çok özgün bir senaryosu mevcut. Şöyle ki (boğaz temizleme): Bir varmış bir yokmuş, pireler berber, develer tellal iken, INKT adı verilen kötü mü kötü, şeytan mı şeytan bir büyük kuruluş varmış. Bu pis adamlar bir gün Raydianlar'ın yaşadığı şehirlerden tüm renkleri alıvermişleeer. Rengini kaybeden her şey o kadar ruhsuz, o kadar iç karartıcı bir hale gelmiş ki zavallı Raydianlar büyük kurtarıcı De Blob'dan, namı diğer Dev Top'tan, yardım reca etmişler. De Blob da bir kurtarıcı, bir süper kahraman olduğundan bu isteği geri çevirememiş, tutmuş sihirli renkler ülkesinin yolunuuuu... Lalalalaa.... Yani ne gerek var şimdi bunca şeye değil mi? Çıkıp delikanlı gibi şöyle bir şey deseler de canımızı yeseler mesela: "*Birader biz bir oyun yaptık, aklımıza çok da şahane bir fikir geldi ama gel gör ki uygun bir hikaye bulamadık. Al bak şu renkli top sensin, böyle renksiz binalar filan var. Amacın bu topla bu binaları boyamak. Bir de böyle minik yaratıklar var elin değmişken onları da renklendiriverirsin. Olay bundan ibaret. Hadi canım bakma yüzüme öyle, elinde o kumandayla o kadar şapşal görünüyorsun ki…*"

De Blob, Katamari Damacy gibi çok basit bir mantığı olan ama bağımlılık yapacak derecede zevkli bir bulmaca/platform oyunu. Amacımız renkleri çalınan Raydianlıların şehirlerini rengarenk günlerine geri döndürmek. Bunun için ortalıkta dolanan boya yüklü robotlara dev cüssemizle çarparak ilgili renge bürünmemiz ve yuvarlana yuvarlana, sağa sola sürtüne sürtüne bu renkleri duvarlara, ağaçlara, taşlara ve hatta bizzat Raydianlıların üzerine uygulamamız gerekiyor. Oyun boyunca etrafımızda dolanan ve nedense genelde rögar kapaklarından fırlayarak bize görevler veren şirin bir yardımcımız var (görünüşü tuhaf olabilir ama hal ve hareketlerden şirin sıfatı verilebilir kesinlikle). Bu arkadaş bize " *yukarıda gördüğün binaların çatılarını bir zahmet yeşile boyayıver*" ya da "*şuradaki binaların alayını kırmızıya boya*" gibi görevler vererek tekrar kanalizasyona geri dönüyor. Sanırım Raydianlılar renksiz bir dünyada yaşamaktansa "öhhö" içinde yaşamayı tercih ediyorlar, ne kadar da garip bir toplum vesselam.

Yeteri kadar puan toplamayı başarırsak bir sonraki bölüme geçiyoruz. Oyundaki boya robotlarında her türlü renk mevcut olmadığından, çoğu zaman iki farklı renkteki boya robotunu bulup toslayarak renkleri birbirine karıştırmamız ve yeni renkler oluşturmamız gerekiyor. Bölüm sonlarında çıkan yaratıklarla da oldukça eğlenceli savaşlar yaptığımızı söyleyebilirim.

Oyunun kontrollerinde çok göze çarpan bir özellik olmasa da zıplamak için yaptığımız, kumandayı yukarı savurma hareketinin bazen istediğimiz hareketleri yapmakta problem çıkardığını görüyoruz. Ancak bu durum Wii'de artık neredeyse kronik bir problem olduğundan (bkz: kumandanın hareket algılama özelliğini kullanma takıntısı), De Blob'daki bu sorunu diğer felaket örneklerle karşılaştırdığımızda (efendim yine bkz: *Dewy*) sorun olarak görmüyoruz bile.





1- Arkada Nazi askeri gibi dizilmiş şeyler INKT askerleri oluyor.

2- Tü gözün kör olmasın, daha yeni sildim oraları.

Oyunun atmosferine çok iyi uyan caz türündeki müzikler ve basit ama yeterli seviyedeki grafikleriyle oyun teknik açıdan da gayet yeterli görünüyor. Bence De Blob'un, Katamari Damacy'ye göre en büyük eksisi oyunun kısa sürede kendini tekrar ediyor hale gelmesi. Yani binalar, eşyalar fazlaca birbirine benziyor ve bu durum bize bir süre sonra aynı şeyi tekrar tekrar oynuyoruz hissi vermeye başlıyor.

Çok oyuncu modunun da zevkli olduğunu belirtmeden geçemeyeceğim De Blob'u, oyun oynarken kafa dinlemek, şöyle bir zihne reset atmak isteyen herkese gönül rahatlığıyla tavsiye ediyorum.



Ne iyi? Ne Kötü?

+ Müthiş, ama müthiş müzikler.
+ 60 karede yağ gibi akan grafikler.
- Online oynanışı yok.
- Bazen kendini tekrar ediyor.

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Görünüşüne aldanıp da "çocuk işi bu yea!" derseniz çok şey kaybedersiniz.

8.0



> **Tür:** Platform-Bulmaca > **Yapım:** Blue Tongue > **Türkiye dağıtıcısı:** Nortec Eurasia (119 YTL) > **Yaş Sınırı:** 3 > **Web Sitesi:** http://www.deblob.com

USER goker_nurbeyler
PASSWORD ********



GÖKER NURBEYLER
goker@oyungezer.com.tr

BAŞKALARININ TALEBİNDEN SIKILMAK

Olgay'ın geçen ay Oyunezer'de oyunlardan neden sıkıldığını anlatan yazısı gayet güzel ve dikkat çekici bir yazıydı. Ona eline sağlık diyerek duruma başka bir açıdan bakacağım.

Oyun sektörünün son yıllardaki büyüme hızı, artan satış adedi ve kar marjlarıyla beraber, şirketlerin hızla büyümesine ve çok daha profesyonel bir yapıya bürünmelerine neden oldu. Yapımcı artık bir oyun yaparak müşterisini aramak yerine pazarı taleplere göre kesimlere (segment) ayırıyor, bu kesimlerden bir müşteri kitlesi hedefliyor ve bu kitleyi mutlu edecek oyunu geliştiriyor. Bundan sonrasını dağıtım ve pazarlama aktiviteleri hallediyor. Yukarıda bahsettiğim kesimler artık birçoğumuza yabancı değil. Casual, hardcore, power gamer, no-life gibi tanımları oyun ve muhabbet sırasında sık sık kullanıyoruz. Oyuncuların oyuna ayırdıkları zamana ve oyunlara bakış açılarına göre yapılan bu sınıflandırmada en büyük pay halen oyuna daha kısıtlı zaman ayırabilen, benim "oyna-kapat-unut" şeklinde nitelediğim eğlencelik oyunlarda. Dolayısıyla birçok yapımcı buradaki payını artırmaya çalışırken Bioshock, Undying, Galactic Civ. gibi sanat eseri kıvamında fakat aynı derecede riskli ve masraflı yapımlar kolay kolay gelmiyor. Olgay'ın yakındığı konunun nedeni bir yerde buna bağlı. Tek ilacı ise bu eserlere sahip çıkarak ve talep ederek devamlılıklarını sağlamak.

PARDON, ŞU ASHBRINGER KAÇA ACABA?

DVO endüstrisinde p2p DVO'larla f2p DVO'ları ayıran başlıca üç beş şey vardır ama bunlardan en koyu renkle belirlenmiş olanı, oyuna verdiğin paranın miktarının oyundaki herhangi bir şeyi etkileyip etkilemeyeceğidir. Bedava DVO'larda genelde sadece parayla alınan ve sizi bedava oynayanların önüne geçiren birçok öğe vardır. P2P DVO'larda ise ayda 14-15 dolar veren herkes oyun nezdinde eşittir. Fakat bazen, çizginin seyreldiği alanlar olur. Bir DVO'nun popülerliği arttıkça yapımcı desteğinde veya değil, paranın miktarının etkisi de artar. Pek de şaşırmayacağımız biçimde *WoW* da hafiften bu çizgiye doğru gidiyor. Bir basın toplantısında oyunun içerisinde "paid character customization" ya da "paralı karakter özelleştirmesi"ne dair dosyalar bulunduğuyla ilgili bir soruya önce yanıt vermeyen Blizzard görevlisi Jay Allen Brack, konu tekrar (zorla) açıldığında ise oyunda ileri bir tarihte paralı karakter özelleştirmesinin yer bulacağını açıkladı. Detaylar konusunda bir şey söylemese bile, geçmiş tecrübelerden biliyoruz ki (mesela *EverQuest* serisi) eğer bu izole edilmiş sunucularda yapılır veya sadece kozmetik olarak kalırsa pek bir sakıncası olmuyor. Ama eğer Blizzard bunu yanlış uygularsa, o zaman söylememiz gerekir ki bir DVO'yu en çabuk dibe düşüren şeylerden biri budur. Büyük ihtimalle ilerideki günlerde daha fazla bilgiye sahip oluruz, beklemede kalın.



MYTHIC'IN KESTİĞİ SINIF ACIMAZ, GERİ DÖNER

Led Ze... pardon, *Warhammer Online* hakkındaki haberlerimiz tükenmiyor sevgili okuyucular. Hatırlarsanız beta süreci devam ederken, oyunun çıkmasına üç ay kala, oyundan dört sınıf çıkarılmıştı. Empire'dan Knight of the Blazing Sun, Greenskins'ten Choppa, Dwarflardan Hammerer ve Dark Elf'lerden Black Guard, dört ırkın ana şehriyle beraber üzerinde çalışmaları gereken süre oyunun çıkışına kalan süreden daha fazla olduğu için kesilmişlerdi. Yapımcılar ise bu dört sınıfı ve dört şehri parasız bir eklentide, yapabildikleri ilk saniye oyuna dahil edeceklerini beyan etmişlerdi. Sözlerini tutmuş gözüküyorlar zira geçenlerde yapılan açıklamaya göre aralık ayında yayınlanacak bir eklentiyle Knight of the Blazing Sun ve Black Guard sınıflarının oyuna dahil olacağı kesinleşti. Knight of the Blazing Sun, mekanik olarak Chosen'ın paraleli olacak, Black Guard Dwarf Ironbreaker'ın paraleli olacak. Öte yandan sonbahar bitmeden çıkacak olan 1.1 yamasının ise varolan sınıflardaki denge sorunlarını ve çıkıştan beri şikayet alan bug sorunlarını düzeltmesi planlanıyor. Heyecanla bekliyoruz.



ZEPPELIN BEATLES KARDEŞTİR, MONKEES SEVEN KALLEŞTİR

Geçen ay bizim de sorduğumuz "*WoW*'u tokatlayacak tek oyun *WAR* mı?" sorusunu muhakkak ki herkes sormuştu. DVO'yla ilgilenen iki arkadaş arasında geçen geyik muhabbeti, forumda açılan bir konu, bunlar tabii ki gayet doğal şeyler. Garip olan, birinin çıkıp bunu cidden Mythic'in üst kademe elemanlarından olan Josh Drescher'a sormuş olması. Bir basın toplantısında gelen "*WoW*'u tahtından edebileceğinize inanıyor musunuz?" sorusuna Drescher'ın verdiği cevaba biz dergicek hayran kaldık: "Biz *WoW*'u devirmeye çalışmıyoruz. *WoW*, DVO endüstrisinin Beatles'ı gibi. Çok şeyi değiştirdiler ve çok büyük işler başardılar fakat eğer siz Beatles olmaya çalışırsanız sonunda Monkees olup çıkarsınız (Not: Monkees 70'lerde Beatles'ın Amerikan versiyonu olsun diye ortaya atılmış ve ortalama bir başarı elde etmiş bir grup). Biz Beatles olmak istemiyoruz. Biz farklı bir şey yapmaya çalışıyoruz, biz DVO endüstrisinin Led Zeppelin'i olmak istiyoruz." Drescher'ı bu şahane açıklamasından dolayı öpüyoruz ve Led Zeppelin dinlemeye devam ediyoruz.



Allah aşkına siz söyleyin, WAR'un bununla ne alakası var?



YANAN DENİZİN KORSANLARI DENEME SÜRÜŞÜNDE

Geçtiğimiz Şubat ayında incelediğimiz *Pirates of the Burning Sea*'yi ucundan merak edip, almaya üşendiyseniz, sizin için mükemmel bir haberimiz var. *PotBS* deneme sürümü şifreleri dağıtmaya başladı. Eğer *PotBS*'yi denemek istiyorsanız yapmanız gereken tek şey, *http://tinyurl.com/3vzzte* adresine gidip oyunu indirmeye başlamak. Şiddetle tavsiye ederiz.

CEHENNEMLE VEDALAŞIN: SON 90 GÜN

Flagship Studios'un tek oyun çıkartıp kapanmasının ardından sorulan iki soru vardı. Birincisi, stüdyonun çıkardığı o tek oyunun yani Hellgate: London'ın hali ne olacak? İkincisi ise stüdyonun çıkartmaya çalıştığı tek oyunun yani Mythos'un akıbeti ne olacak? İkinci soruya verilen cevap, hiç tereddütsüz olumsuz şeyler düşünmemize imkân veren bir sessizlikti bugüne kadar, ilk sorunun cevabıysa net değildi. Hellgate London sunucuları bir başka firmaya devredilebilirdi. Fakat geçenlerde oyunun online kısmını devralan Namco Bandai'nin yaptığı açıklama, cevabı "net değil"den, "kapatıyoruz gidin"e çevirdi. Yapılan açıklamaya göre HG:London 90 gün içerisinde kapatılacak. Cehennem kapılarına mühür vurulduğu gün içeride olmamaya dikkat edin.



Hellgate'in kendi gitti, çizgi romanları kaldı yadigâr.

AMERICAN, NAPIYORSUN ABİ SEN?

American McGee, *Alice*'den beri n'apıyor, benim cevabını merak ettiğim soru bu. Adam bir oyun yaptı, ondan öncesinde çok efsanevi üç oyuna da harita hazırladı ve herkes ismini ezbere bilir oldu. Sonra çok kötü oyunlar yaptı fakat ismini hâlâ biliyoruz ve garip bir şekilde adam hâlâ kötü oyunlar yapmaya devam ediyor. *Grimm*'in hayal kırıklığı yaratmasının ardından ısrarla "ben daha kötüsünü de yapacağım, bekleyin!" nidaları atan American McGee'nin son bombası bir kart yarışı DVO'su... Çin'de yayınlanacak bir kart yarışı DVO'su... Çin'de geçen ve Çin'de yayınlanacak bir kart yarışı DVO'su. Şaka yapmıyoruz. Haberi aldığımız kaynaklar bize şaka yaptı mı diye merak edip üç farklı kaynaktan haber doğrulattık ama şaka yapmıyoruz. Evet. Yani... evet.



TOR VS. GALAXIES: FIGHT!

Star Wars: The Old Republic'in açıklanmasının ardından *Star Wars Galaxies*'in hali ne olacak diye merak edenlerdenseniz *LucasArts* yöneticilerinden Tom Nichols'un açıklaması içinizi rahatlatabilir. Kendisine yöneltilen "*SWG'ye ne olacak*?" sorusuna oyunun desteklenmeye devam edeceği yanıtını veren Nichols, aynı zamanda *TOR*'da *SWG*'deki hatalarını tekrarlamayacaklarını da söyledi. Oyunun Hoth eklentisi yılbaşından önce yayınlanacak, devamı da gelecek. Yani içiniz rahat olsun...



KAHRAMAN KENTİNDE DEĞİŞİM

Hepimizin *Champions* çıkana kadarki favori süper-kahramanlı DVO'su *City of Heroes*, an itibariyle kocaman değişiklikler geçiriyor ve üstelik daha da geçirmeye devam edecek. Yamaları "Issue" adı altında çıkan oyunun 13'üncü sayısındaki yenilikler o kadar fazlaydı ki bunlardan bazıları çıkartılıp 14'e saklanmak zorunda kaldı. 13'üncü sayıda göze çarpan yeniliklerin en büyüğü "*gündüz işleri*". Bildiğiniz gibi bir süper kahramanın en az iki hayatı olmalıdır. Spider-Man Bugle'a fotoğraf satan Peter Parker'dır, Batman gündüzleri zengin bir playboy olur, Superman bile normalde Daily Planet'ta tıfıl Clark Kent olarak takılabilmektedir. *CoH*'a gelen gündüz işleri yeniliği bu ikili yaşam formülünü canlandırmayı amaçlıyor. Bu yeniliğe göre belli yerlerde Log-Out olursak, karakterimiz bir sonraki Log-In'e kadar o mekânda gündüz işiyle uğraşmış kabul edilecek ve bonus kazanacak. Mesela oyundan hastanedeyken çıkarsanız hastabakıcılığı seçmiş olacaksınız ve bir sonraki girişinizde kısıtlı süreyle savaş dışı yaraları iyileştirebileceksiniz. Eğer bir mesleği 30 gün üst üste yaparsanız o meslekle alakalı bir rozet alacaksınız. Eğer belli iki mesleği bir arada yürütmeyi başarırsanız (bunun belli bir şeması olacak) o zaman özel yetenekler edinme şansınız dahi olacak. 13'üncü sayıda gelen bir başka yenilik de "*The leveling pact*". Arkadaşınızla beraber oynarken, leveling pact sayesinde kendi deneyim puanınızı ona bağlayabileceksiniz artık. Böylece o karakterin aldığı her puan, siz o sırada çevrimdışı olsanız dahi size de aynı oranda gelecek. Böylece leveling pact yapmış iki arkadaş arasında asla "oğlum sen bensiz kasıyorsun, sen yirmi oldun ben hala sekizim!" geyiği dönmeyecek.



Bu kadar yenilik yetti mi? Bir de 13'ten taşıp 14'üncü sayıya geçen büyük bir yenilik var: *Görev mimarlığı*. Bu aktif olunca kendi görevlerimizi yaratıp diğer oyuncularla paylaşabileceğiz. Beşinci senesine giren bu güzide oyuna geri dönmek için daha iyi bir zaman düşünemiyorum.

DEVASA ONLINE OYUNLARIN DEVASA TABLOSU

Piyasaya çıkacak her devasa online'ı takip etmek kolay iş değil. Kimisi Free-to-Play, hangisi beta aşamasına geldi, hangisine kaydolup oynayabiliyoruz, hangisi aylık ücretli... Ama Yiğitcan bunun için sizlere güzel bir tablo hazırladı ve piyasaya çıkması beklenen en önemli DVO'ları gözlem altına aldı. Eğer eklenmesinin iyi olacağını düşündüğünüz oyunlar varsa, bize yazın.

ADI	TÜRÜ	ÜCRET	SAFHA	ÇIKIŞ TARİHİ	POTANSİYELİ
Aion	Fantastik	Ücretli	Geliştiriliyor	Mart 2009	5/5
Atlantica Online	Fantastik	Belli Değil	Kapalı Betada	Belli Değil	1/5
Champions Online	Süper Kahraman	Ücretli	Kapalı Betada	Nisan 2009	5/5
Darkfall	Fantastik	Belli Değil	Kapalı Betada	Belli Değil	5/5
DC Universe Online	Süper Kahraman	Ücretli	Geliştiriliyor	Belli Değil	5/5
Dream of Mirror Online	Fantastik	Ücretsiz	Açık Betada	Belli Değil	3/5
Earthrise	Bilimkurgu	Ücretli	Geliştiriliyor	Belli Değil	3/5
Empire of Sports	Spor	Ücretli	Kapalı Betada	Belli Değil	3/5
Fallen Earth	Bilimkurgu	Ücretli	Alfada	Belli Değil	3/5
Frontier 1859	Tarihi	Ücretli	Geliştiriliyor	Belli Değil	4/5
Football SuperStars	Spor	Ücretsiz	Kapalı Betada	2008 sonu	4/5
Godswar Online	Fantastik	Ücretsiz	Alfada	Belli Değil	3/5
Hello Kitty Online	Çizgi Film	Ücretsiz	Açık Betada	2008 sonu	3/5
Hero's Journey	Fantastik	Ücretli	Geliştiriliyor	Belli Değil	2/5
Huxley	Bilimkurgu	Belli Değil	Geliştiriliyor	2009 Başı	4/5
Jumpgate Evolution	Bilimkurgu	Ücretli	Kapalı Betada	Belli Değil	3/5
Kaos War: Rise of the Fallen	Bilimkurgu	Belli Değil	Geliştiriliyor	Belli Değil	2/5
LotRO: Mines of Moria	Fantastik	Ücretli	Kapalı Betada	18 Kasım	4/5
Project V13	Bilimkurgu	Belli Değil	Geliştiriliyor	Belli Değil	4/5
Shadow of Legend	Fantastik	Ücretsiz	Açık Betada	Belli Değil	2/5
Star Trek Online	Bilimkurgu	Belli Değil	Geliştiriliyor	Belli Değil	5/5
Stargate Worlds	Bilimkurgu	Ücretli	Kapalı Betada	Belli Değil	4/5
Star Wars: The Old Republic	Bilimkurgu	Ücretli	Geliştiriliyor	Belli Değil	5/5
The Agency	Gerçekçi	Ücretli	Geliştiriliyor	Belli Değil	3/5
The Chronicles of Spellborn	Fantastik	Ücretli	Kapalı Betada	27 Kasım	3/5
Twilight War	Bilimkurgu	Ücretli	Kapalı Betada	Belli Değil	2/5
Wonderland Online	Gerçekçi	Ücretsiz	Açık Betada	2008 sonu	4/5
WoW: Wrath of the Lich King	Fantastik	Ücretli	Kapalı Betada	18 Kasım	5/5

STAR WARS THE OLD REPUBLIC

"TRAJEDİLER HEP SÖYLENMEYENLERİN ÜSTÜNE KURULUR"

-YİĞİTCAN ERDOĞAN

Benim için "o" DVO bu arkadaşlar. Şu an elinizde tuttuğunuz bir yaşındaki sayfalarda ilk çizimlerini gördüğünüz Star Wars: The Old Republic, sonucunun ne olacağını hiç bilmesem de, benim için "o" olduğunu bildiğim oyun. Arkasında hayatımın dört RYO'sundan birini yapmış olan Bioware var, arkasında bir oyunda gördüğüm en iyi hikaye olan Revan'ın destanı var, arkasında SW evreninde hala aşılamamış bir hikâye standardı belirleyen yazarlar var. Benim için "o" DVO bu, eminim buna. Ve şimdiye kadar Bioware'in anlattıkları da bunu doğrular nitelikte.

Çünkü BioWare'in ısrarla üzerinde durduğu tek bir şey var: Hikâye. *KotOR* serisini DVO arenasına taşıma fikri nereden çıktı peki? "DVO'lardaki hikâye anlatma yöntemleri kendine özgü" olduğu için bu yolu seçiyor Bioware, "ve bu yöntemler iyi kullanıldığında diğer türlere göre çok daha güçlü sonuçlar veriyor". Onlar DVO hikâyesi dendiğinde görevden göreve hatırlanan bir evren öyküsü anlatmıyor, Bioware'in DVO hikâyesi konseptinden anladığı ve bize anlattığı şey, her ırkın büyük resme bağlanan hikâyelerinin olması. Oyunun geçmişiyle bugünü arasında direkt bir bağlantı olması, gezegenlerin canlı ve hikâye dolu olması… Tabii arka plan hikâyesinin bu kadar zengin olduğu Star Wars evreninde bunu becerebilmek çok da zor olmamalı Bioware için.

SPOILER İSTEMEYEN KAÇSIN!

Hatırlarsanız ilk *KotOR*'un sonunda Revan, kimliğini geri kazandıktan sonra Jedi üstatlarından madalyasını alıyor ve kahraman ilan ediliyordu. En azından SW evreninin kronolojisine giren şekli buydu fakat ikinci oyunda bize anlatılanları duydukça Revan'ın tanıdığımızdan çok daha fazlası olduğunu anlıyorduk. Revan'ın karanlık tarafa geçiş sebebi çoğu Jedi'ın pençesine düştüğü açgözlülük, güç açlığı veya korku değildi. Revan, Mandaloryalı Savaşlarına tamamen dürüst duygularla katılmıştı fakat Outer Rim'de savaşırken bir şey görmüştü Revan Kreia'ya göre, onu dehşete düşüren bir şey… Kreia'ya göre Revan bir Sith İmparatorluğu görmüştü Kara Jedi'lar değil, ırk olan Sith'ler... Revan bu durumdan galaksiyi sakınmanın tek bir yolu olduğunu idrak etmişti o an. Kendini karanlık tarafa bırakacak, Star Forge'u arayacak ve onun gücünü Cumhuriyet'in üzerine salacaktı. Revan'ın anlayışına göre bunun iki sonucu olabilirdi ancak, ya Cumhuriyet onu defedecekti ki bu da Cumhuriyet'in Sith'e karşı koyabilecek tecrübeye eriştiğini kanıtlayacaktı ya da o Cumhuriyet'in kontrolünü eline geçirip, sonsuz donanmasıyla bilinen galaksiyi savunacaktı. Fakat hepinizin bildiği gibi Malak, ustasının planlarından habersiz, sığ bir karanlık içerisinde, ustasına ihanet edecek ve onun kaderini farklı bir yola sürükleyecekti. Revan, pek sonraları yeni benliğiyle tekrar derin uzaya gidecek ve sorunun kaynağını arayacaktı.

GERİ DÖNÜN, SPOILER BİTTİ

Old Republic, Revan'ın derin uzayda yitip gitmesinden 200 sene sonra Sith İmparatorluğunun, Revan'ın tahmin ettiği gibi galaksinin karanlık köşelerinden Cumhuriyet'e saldırmasıyla başlayan 100 senelik savaşın son bulduğu günlerde başlıyor. Cumhuriyet ve Sith'ler bir ateşkes içindeler fakat herkes gergin ve



1- Grafiklerin üzerinde oynanmış olduğuna dair söylentiler dolaşmaya başladı bile...

2- ...ama yine de ulaşılacak hedef buysa, bizce sorun olmayacak.







herkes bir şekilde ateşkesin bozulmasını bekliyor ve bir köşede de barışın bekçisi Jedi'lar, savaş tekrar başladığında dengeyi bozacak her şeyin karşısında durmak için hazırlar ve biz hikâyeye tam bu noktadan girerek oyunun başında tarafımızı seçiyoruz, Sith İmparatorluğu veya Galaktik Cumhuriyet. Henüz ırklar konusunda bir bilgi yok fakat Bioware'in ısrarla üstünde durduğu bir şey var, o da ırklara ve hatta karakterlere özel hikâye. Bunu *Warhammer Online*'da gördüğümüz sisteme benzetebiliriz, zira bildiğiniz gibi *Warhammer Online* üçer ırkın birbirleriyle olan çatışmasına ayrı bir hikâye oluşturup hepsini büyük evren hikâyesine bağlıyor bir şekilde. Bioware ise bu konsepti bir adım daha ileri götürüp her ırka, hatta her sınıfa kendine özgü bir hikâye vermeyi seçiyor. Çünkü Bioware'in görüşüne göre günümüz DVO'larının hikâye bazında en büyük problemi, büyük bir ana öyküyü farklı sınıflar ve farklı tavırlara uygulamaya çalışması. Bu yeni yaklaşımın getirebileceklerini düşünsenize bir... DVO tarihinde ilk defa görevlerin RP'ye hizmet etmesi demek olabilir bu. Çünkü Bioware dediğini yaparsa her sınıfın oyuncusu sınıfını çok daha iyi anlayacak, onu nelerin motive ettiğini daha iyi kavrayacak ve en nihayetinde karakterinin özelliklerini sahiplenerek, ona dönüşerek kararlarını rahatlıkla verebilecek. Çünkü oyunda yapacağımız bu. Sınıfımızın çerçevesi dahilinde dünyayı ve Sith-Cumhuriyet savaşını bir şekilde etkileyecek kararlar vermek. Çünkü evet, sınıflar hikâye açısından kendine özgü olacak fakat büyük resim, yani o büyük savaş her zaman kararlarımızın sebep veya sonuç kısmında bir yerlerden ortaya fırlayacak. Ve Bioware'in söylediği, üstünde durduğu şu: "Bu oyun *Star Wars Galaxies*'in ilk dönemi gibi SW evreninde bir gün fikrini takip etmiyor." Bu oyunda siz bir kahramansınız ve Jedi olun ya da olmayın, isterseniz politikacı veya kaçakçı olun, dünya üzerindeki etkiniz ve oyunuzdaki drama ve heyecan aynı olacak.

Bioware henüz oyunun sistemi hakkında bir şey söylemiyor fakat laf arasına devamlı serpiştirdikleri bir "eşlikçi sistemi" teması var. Bunun devrim yaratacak nitelikte olduğundan eminler. Peki ne olabilir bu eşlikçiler? Oyunun taze sitesindeki ilk görsellere bakarak aklımıza ilk gelen T3 tipi robotlar, kiralık savaşçılar ve belki de Jedi'lar için bir padawan. Bioware yanınıza alacağınız eşlikçinin, ne veya kim olursa olsun hikâyeye kendi katkısını yapacağını söylüyorlar. Bu yüzden bir eşlikçiyle tüm vaktinizi geçirmek yerine, tercih edilmesi gereken şeyin tüm eşlikçileri denemek olduğunu söylüyor. Ama tabii eşlikçilere güvenip solo gitmeniz mümkün olsa dahi hikâyenin ve galaksinin gruplaşmadan erişemeyeceğiniz kısımları olacak her zaman.

Peki savaş? Gerçekten de zindanlara gidip Revan kestiğimiz bir oyun olmayacak değil mi bu? Bioware öyle olmayacağına söz veriyor. Üstelik savaş sisteminin Star Wars'un genel "kahramanlık" hissine uygun olacağını söylüyorlar. Üstünüze akan bir sürü düşmanı çok daha rahatlıkla öldürebileceğiniz bir oyun olacak TOR, yalnız dolaşan düşmanlarsa sadece yalnız dolaşabilecek kadar kendini güvende hisseden yaratıklar olacak. Düşmanlar düşük seviyelerde bile tehditkâr görünecek ve ilerleyen seviyelere geldiğimizde epik savaşlar yaşayabileceğiz.

SONRASI BEKLEMEK...

Evet, elimizde çok az bilgi ve çok fazla spekülasyon var. 12 yazarın üzerinde 2006 Mart'ından beri çalıştığı bir oyun halbuki The Old Republic. Greg Zeschuk'un deyimiyle "Bioware'in yapmak için on senedir doğru anı ve doğru fikri mülkü beklediği oyun". *KOtOR II*'nin bittiği andan itibaren Bioware'le Obsidian'ın avcuna bakan oyuncuların dört senedir ısrarla beklediği oyun. Elimizde çok az bilgi ve çok fazla spekülasyon olabilir belki, evet ama hiçbirinin miktarı içimizdeki beklentiyle yarışamaz. Bu oyun çıkmalı, harika olmalı ve zindanlara girip ünlü evren karakterlerini kestiğimiz DVO'lar kendi kendilerini tüketmeli oyunun harikalığı karşısında. Bu oyun, basitçe, çıkmalı. Yoksa heyecandan biz kendi kendimizi tüketeceğiz artık.

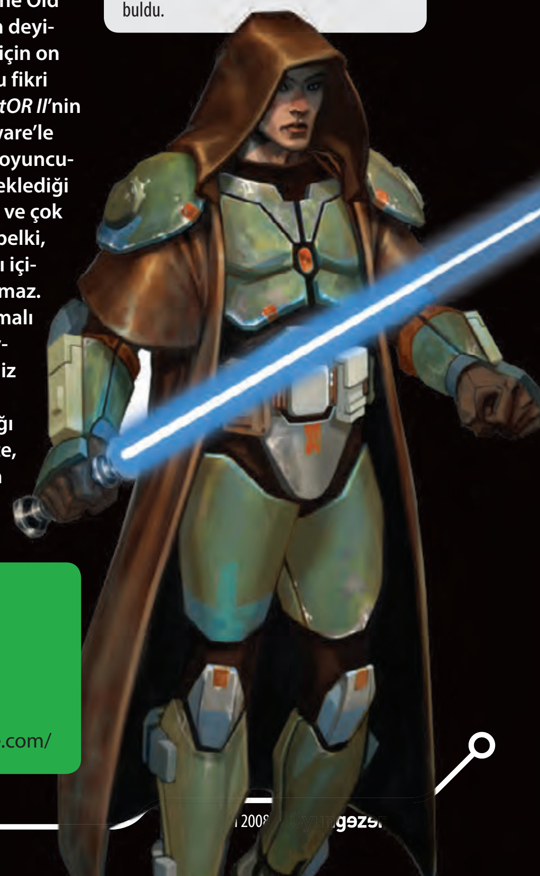
OLD REPUBLIC HAKKINDA

Oyuna ismini vermiş olan Old Republic konseptine kim ne kadar aşina bilmiyorum ama aşina olanların çoğunluğu da büyük ihtimalle ilişkilerini *KotOR* serisinden öteye götürmemişlerdir. Mesele şu, Old Republic dönemi *KotOR*'dan çok önce yaratıldı. Filmlerin berisinde veya ötesinde bir zaman seçmekten bıkan Dark Horse yazarları, yeni çizgi roman serileri için bambaşka ve özgür olabilecekleri bir setting bulmak istediler. SW'nin ileri geleceğini yazıp tüm EU'yu kilitleyemezlerdi, bu yüzden geçmişi, hatta çok geçmişi yazmaya karar kıldılar. Tales of the Jedi serisi bu karar üzerine başladı ve çok popüler oldu. İçerisinde bulunan trajik Exar Kun karakteri o kadar popülerleşti ki, ilk kez onun kullandığı çift taraflı ışın kılıcı, seneler sonra kendine Maul'un ellerinde filmde yer buldu.



KISACA

Tür: Devasa Online
Yapım: Bioware
Platform: PC
Çıkış: Belli Değil
Web: http://www.bioware.com/



WARHAMMER ONLINE
AGE OF RECKONING

YAPAY ZEKÂYLA SAVAŞ BURAYA KADARMIŞ -GÖKER NURBEYLER

Bitmeyen savaşların, sonsuz nefretin ve amansız mücadelenin sürdüğü, birçok oyuna, filme ve kitaba ilham kaynağı olmuş bir fantastik kurgu evrenidir Warhammer. Games Workshop'ın bu muhteşem kurgusu aslen figürlerin boyandığı ve yönetildiği bir masaüstü stratejisi ve pahalı ama çok özel bir hobi olmasına rağmen, son yıllarda romanlar, çizgi romanlar ve bilgisayar oyunları sayesinde daha çok insanın hayatına girdi. Popülaritesi hızla yükselen Warhammer ve 40.000'li yıllarda geçen versiyonu Warhammer 40K'nın neden inatla çevrim içi ortama aktarılmadığını yıllarca sorup durdu herkes, giderek umutlar tükenmeye başladı. Derken bir gün Warhammer Online haberleri internete düşmeye başladı. *Lord of the Rings Online* ile (o zamanki adı *Middle Earth Online*) duyurulup yine onunla birlikte proje iptalinden dönen oyun, kâğıt üstünde başarılı olmak için her şeye sahip gözüküyordu: *Dark Age of Camelot* gibi bir oyunun arkasındaki deneyimli ve yetenekli ekip, ilgi çekici ve muhteşem bir oyun evreni, EA'in maddi desteği… Ve son olarak da PvP severleri uykusuz bırakacak, ellerimi kaşındıran harika bir RvR sistemi.

DÜZEN VE YIKIM ARASINDA

WAR ırkları Order ve Destruction fraksiyonlarına dağılıyor. İyi ve kötü tarafların belli mesleklerde uzmanlaşabilen üçer ırkı var. Aslında Mythic oyunun şu anki halinden daha fazla sayıda ırk ve ana şehir olacağını duyurmuştu. Fakat oyunun Lich King'den önce çıkması konusunda gelen baskılar ve denge sorunları nedeniyle bu iş ileride eklenecek yamalara kaldı. WAR'a başlarken tank, şifacı ve uzak/yakın menzilli hasar sınıflarından birisini seçiyoruz. Karakter oluşturmak son derece basit ve yeni nesil devasaların aksine birçok detaydan arındırılmış durumda: İki ana fraksiyondan birini seçtikten sonra sırasıyla ırk, cinsiyet, yüz, saç ve göz tipimizi seçiyoruz. Masaüstü oyunda birbirinin benzeri birimlerle dolu bir ordu kabul edilebilir olsa da *Age of Conan*'dan sonra farklılaşma seçeneklerinin azlığını yadırgayabilirsiniz. Neyse ki eşyaları boyayarak bir miktar özelleştirme yapma şansımız var. Zırh boyalarını kimi NPC'lerden edinebileceğimiz gibi, kesilen moblardan toplayabiliyor veya kimi görevler sonucunda kazanabiliyoruz. Renkli eşyalar birbirine çok benzeyen karakterler arasından sıyrılmamızı sağlıyor. Yalnız maalesef tüm giysi, pelerin ve zırhlarımızı boyamak gibi bir şansımız yok.

WAR'dan ilk resimler yayınlanmaya başladığında grafiklerinin *WoW*'dan farkı olmadığı, hatta aynı şeyin ısıtılıp servis edildiği konusunda ağır eleştirilere mazur kalmıştı. Tamam, WAR da *WoW*'daki gibi comic olarak adlandırılan çizgi roman tarzında, masalsı grafiklere sahip. Fakat WAR, *WoW*'dan tamamen farklı bir grafik motoru kullanıyor. Bunun farkını öncelikle oyun atmosferinde hissediyoruz. WAR'da "canım canım" diyeceğiniz şirinlikte bir şey bulamayacaksınız. Mythic bu motorla hazırlanabilecek en karanlık,



1- Şehirler ve yapılar oyun atmosferinde büyük etkiye sahipler.

2- Bu iki arkadaş aynı kıyafetleri giyerek modayı takip etmelerine rağmen biri açık pembe tonları tercih ederek hayata bakışını ortaya koyuyor. (Yazdığım cümleden daha yazarken tiksindim, affedin.)







en kasvetli atmosferi oluşturmuş. WAR dünya haritası, üç ana düşmanlık üzerine kurulu üç bölüme ayrılıyor: High Elf vs. Dark Elf, Empire vs. Chaos ve Dwarf vs. Greenskin. Bu bölümlerin her biri de tier denilen alt bölümlere ayrılmış durumda. Oyun haritasındaki ara bölgeler, şehirlerin ve görev bölgelerinin yerleşimi nedeniyle tarafları sık sık karşı karşıya getiriyor (RvR bölgeleri dışında huzur bulmak isteyenler Open RvR sunucularından uzak dursun).

YETENEK AĞACINDAN ELMA TOPLAMAK

WAR'da karakterin atladığı seviye Rank olarak adlandırılıyor. Oyundaki üst seviye şimdilik 40 fakat çalışan ya da okuyan ortalama bir oyuncu (bakın no life demiyorum) 40'a bir ya da iki ayda gelecektir. WAR ağırlıklı olarak PvP odaklı bir oyun olduğu için PvE ile deneyim puanı toplama işlemi bir yerden sonra zorlaşmaya başlıyor. Zaten NPC'ler de sizi genelde gerçek oyuncuların kucağına atmaya çalışıyorlar. Seviye atlayışınız tatmin edici ses ve görüntü efektleriyle geliyor ekrana (Bill Roper'ın Hellgate üzerine çalışırken bahsettiği altın formül, keşke formülün devamı da düzgün işleseydi). Yeni yetenekleri öğrenmek ve puanlarını dağıtmak pek çok oyundan çok daha pratik. Eğitmene tıkladığınızda Core ve Master adı altında iki ana seçenek göreceksiniz. Bunlardan Core'daki yetenekleri her seviye atladığımızda birer birer öğreniyoruz. Master'da ise *WoW*'daki gibi yeteneklere puan vermek yerine üç yetenek ağacına puan veriyoruz. Puan verdikçe üst sınıra yaklaşarak o ağaca ait yeteneklere ek avantajlar kazanıyoruz. Örneğin kullanacağınız büyünün menzili artabilir veya her kullanışta belirli bir oranda iyileştirme yapar. Bunun yanı sıra o ağacın kapsamına giren yeteneklerin etkisi artar. Bir yeteneğin üzerine imleci getirerek level kaç olduğunu görebilirsiniz.
Bu arada her yerleşim biriminde bir eğitmenin (career trainer) bulunması, seviye atladıkça ya da yetenek ağacını değiştirmek istediğinizde ana şehre gitmekten kurtarıyor. Küçük ama güzel bir detay. WAR'la birlikte loncalar da kişilik kazanıyor. Lonca üyeleri başarılı oldukça bağlı oldukları lonca sınıf atlıyor. Böylece örneğin banner taşıyarak savaşlarda çeşitli avantajlar elde edilebiliyor.

HALKA GÖREV ARZ ETMEK

WAR'daki sınırlı PvE seçeneği (şimdilik) klasik tek kişilik görevler ve halka açık görev (Public Quest) adı verilen yeni sistemden oluşuyor. Halka açık görevlere haritaların çeşitli bölgelerinde, oraya adım atmanızla otomatik olarak dahil oluyorsunuz. Birkaç adımdan oluşan bu görevlere herhangi bir adımında ve hatta son safhasında katılarak tamamlamış sayılabiliyorsunuz. Halka açık görevlerin ödüllendirilmesinde, klasik devasa online ödüllendirmelerinden (need/greed) farklı bir sistem kullanılıyor. Bu sisteme göre her oyuncu göreve olan katkısına göre bir bonus alıyor. Bu yüzden oyuncular arasında daha az hak geçmesi için klasikleşmiş need/greed'den farklı bir ganimet (looting) sistemi kullanılıyor: Göreve katılan oyuncular için zar atılmasının yanı sıra oyuncular göreve olan katkılarına göre sıralanarak katkı puanı (contribution point) alıyor. Sağlanan katkı yalnızca verilen hasarla ölçülmüyor. İyileştirme ve destek yeteneklerinden faydalanmak da grubunuzu ne kadar desteklediğiniz konusunda derecenizi yükseltiyor. Sonuç olarak katkı ve zarın toplamında ilk 3-4 sırayı alan oyuncular ganimet olarak kazandıkları çuvalın içindekilerden birini seçmeye hak kazanıyorlar. Eğer herhangi bir nedenle ganimet alamazsanız birkaç dakika içinde başlayacak görev tekrarında fazladan bonus alıyorsunuz. Bu arada en fazla katkıyı yapan ilk üç kişiden biri olup

BUNLARI BİLİYOR MUYDUNUZ?

> WAR'un yapımcılar arasındaki birçok ismin masaüstü Warhammer'a hasta olduğunu ve oyun yapımı için bizzat başvurduklarını...
> Uçuş noktaları arası yolculuk için, gidilecek noktayı açmış olmanın şart olmadığını...
> Her sunucuda Order ve Destruction oyuncu limitinin belli olduğunu ve geçilemeyeceğini, yani 6000 kişilik bir sunucuda 3000 Order ve 2000 Dest oyuncusu online olmasına rağmen 3001. Order oyuncusunun sunucuya girebilmek için 1 kişi beklemek zorunda olduğunu...
> Her seferinde son kullanıcı anlaşmasını onaylayarak oyuna girmenin Çinli farmer şirketlerine karşı hukuki bir üstünlük getirdiğini...
> Piyasaya sürülme tarihine yetişmediği için çıkartılan şehirlerin ve sınıfların (öncelikle Black Guard ve Knight of the Blazing Sun) söz verildiği gibi birer birer ekleneceğini...
> Oyunun koleksiyon sürümünün *Lich King*'in özel kutusundan çok daha çekici olduğunu... Biliyor muydunuz?



1- Sen git verilen katkıda ilk üçe gir sonra abuk subuk bir zarla geriye düş. Adamlar zar mı tutuyor nedir?

2- Bu Dark Elf ablanın sahibi ablaya 100 kere tıklayarak "Ow my Eye!" titrini açmış (Cümlelerim gittikçe korkutucu oluyor.)







rezalet bir zar yüzünden bir bardak soğuk su kazanmak gibi ihtimaller tabii ki mevcut. Bunun yanı sıra halka açık görevleri tamamlayarak kazanılan puanlarla her bölgedeki (chapter olarak geçiyor) Rally Master'dan o bölgeye özel eşya ve iksirlerden kazanabiliyorsunuz.

Açık görev sistemi, yenilikçiliğinin yanı sıra uygulanışıyla da oldukça eğlenceli. Yine de oynadığınız sunucuya bağlı bir dezavantaj da mevcut: Oynadığınız fraksiyon ve sizinle aynı seviyedeki oyuncu nüfusu azsa katıldığınız görevleri tamamlayabilecek kişi sayısına ulaşmakta ve istediğiniz sayıda tekrarlamakta sıkıntı yaşayabilirsiniz. Bu yazıyı yazdığım sırada kimi sunucularda Destruction ya da Order oyuncu sayısı diğerinden çok fazlaydı ve 1-2 sunucudaki high elf sayısı da can sıkacak kadar azdı. Dolayısıyla buralarda chapter'ın tamamlanması ve seviye atlanması zorlaşıyor. Mythic bu tür sorunları engelleyebilmek için, iş iyice çığırından çıkmadan sunucular arası transfer ve sunucu kopyalama gibi çözümlere başvurdu. Açık görevden açık partiye geçelim: Açık parti sistemi sayesinde o an yer olan partileri, hangi amaçla (PvE, PvP, public quest vs.) kurulmuş olduklarını ve size yaklaşık mesafelerini görebiliyor ve kolayca bir tanesine katılabiliyorsunuz. Hatta bir görev için yoldayken bile halka açık bir göreve pat diye girebiliyorsunuz.

WAR'da sunulan PvE seçeneği oldukça sınırlı ve karakteriniz geliştikçe daha da azalıyor. Bu nedenle *WoW*'daki PvE deneyimini arayarak WAR'a başlamak yalnızca israfla sonuçlanır. WAR'dan beklemeniz gereken sürekli cephe savaşları, rakip topraklarını ele geçirip yakıp yıkmak olmalı. Aynı şekilde end-game'inde de daha çok RvR, kale ve şehir kuşatmaları bekleyeceğiz. *WoW*'u üst ayarlarda kasmadan çalıştıran bir makina WAR'da da üzmeyecektir. WAR'da sunucu nedenli bir gecikme (lag) veya paket kaybı pek yaşamadım. Yalnız ekrandaki kişi sayısı arttıkça "oyun biraz kasıyor mu ne" diye düşünebilirsiniz.

KAHRAMANLIK TAKIM İŞİDİR

WAR'daki sınıf dengeleri bir online oyun açılışı için beklediğimden daha iyi çıktı. Doğal olarak henüz tam oturmamış fakat sinir bozacak derecede de değil. Oyunun daha başlangıcında kimi karakterlerin yapmaya çalıştığınız işte sizden çok daha iyi olduğunu görmek biraz moral bozabilir. Can sıkmadan sınıfın asıl görevlerine odaklanın. Örneğin normal şartlarda bir Magus, Sorceress'in verdiği hasara ulaşamayacaktır. Fakat Magus vuracak kaçacak, yavaşlatacak, sinir bozacak ve daha uzun süre hayatta kalacaktır. Yani Sorceress ve diğerlerinin işlerini düzgün yapmalarını kolaylaştıracaktır. Oyunda bire bir kapışmaların yeri ve pek bir anlamı olmadığından oynayış tarzınıza en uygun sınıfı seçerek görevinizi en iyi şekilde yerine getirmelisiniz. Unutmadan: Hasar vermeye çalışmaktansa kendi işini düzgün yapmaya çalışan bir şifacı, her zaman daha fazla saygı ve sevgi görecektir. Çünkü WAR'da kahramanlık asla tek başına olmuyor.

MORALİNİ BOZMA, DÜŞMAN KAZMA

WAR'un takdir ettiğim özelliklerden bir diğeri "moral" adı verilen, benim "gaza gelme" dediğim sistem. Oyuncular ara vermeden savaşmaya devam ettikçe ekranın sağ alt kenarındaki moral çubuğu dolarak çok güçlü yeteneklerinizi tetikliyor. Çubuk dolmaya devam ettikçe daha güçlü özel yetenekler kullanabilir hale geliyorsunuz. Açılan yeni moral yeteneklerini (V kısa yoluyla genel yetenek ekranına erişerek) sağ alt köşedeki çubuğa yerleştirerek kullanabilirsiniz. Bunun dışında dikkatimi çeken bir şey oyun içi paranın öneminin rakip oyunlara kıyasla oldukça düşük olması. Level 20'ye yaklaşırken, alabileceğiniz bineğin parasını az çok çıkarmış oluyorsunuz. Görevlerle birlikte gelen para ödülünün de iyi sayılabilecek olmasının yanı sıra, oyuncu "ah şu kadar altınım olsaydı" gibi cümlelerden uzak tutuluyor.

İYİ SENARYO GOL GETİRİR

WAR şu an Scenario ve Open RvR adında iki ana PvP seçeneği içeriyor. Bu arada şu noktada söylemeliyim ki Realm vs Realm WAR'da *Dark Age of Camelot*'tan farklı bir anlamda kullanılıyor. WAR'daki RvR birbirine düşman fraksiyonların ve ırkların dünyanın her adımında sonsuz bir savaş içinde olmasını simgeliyor. PvP'ye hemen dalmak isteyenler kullanıcı arayüzündeki Scenario tuşuna tıklayarak farklı hikayeleri ve hedefleri olan savaş alanlarına girebilir. Buradaki hedefler







1- Şehirlerde para karşılığı çeşit çeşit renk ile diğer oyunculardan farklı görünebilirsiniz.

2- İksir yaparken kullanılan bitkilere ek malzemeler eklemeli ve birkaç şişe su kullanmak başarı şansını artırır.

Mobların gerçekten dibine girmedikçe size bulaşmıyorlar. Bu bakımdan aggro mesafesi WoW'dan çok daha düşük.

NE İYİ? NE KÖTÜ?

+ Görev sistemleri
+ Atmosfer
+ RvR
+ Sınıf çeşitliliği
+ Tome of Knowledge'da yer alan her şey
+ Yetenek sistemi
- Söz verildiği halde eklenmeyen özellikler
- Sınıflar ve şehirler
- Kimi bölgelerde yalnızlık çekebilirsiniz
- Çeşitli bug'lar
- Install süreci çok uzun ve sorunlu





1- PvE görevlerinde gelen güçlü düşmanlara karşı bildiğimiz tank+heal+dps üçlüsü çalışıyor.

2- Oyun her türlü gelişmeyi yazılarla bildirme konusunda ısrar ediyor.

arasında bayrak kapmaca ve bölge savunma gibi seçenekler bulunuyor. Senaryo haritasında PvP'nin başlamasıyla beraber düşük seviye oyuncular aynı seviyeye çekiliyor, böylece sağlık ve enerjilerinin artması sağlanıyor. Tesadüfî takımlarla veya grup olarak girilebilecek senaryoda başarı tabii ki iyi bir takım oyununa dayanıyor. Bu arada herkes puan toplamaya çalışsa da bu haritaların ve buralardaki çarpışmaların aslında birer hikâyesi olduğunu hatırlatmak isterim. Senaryo sona erdiğinde her oyuncu savaş öncesi noktasına geri dönüyor. Bu nedenle başlamadan spawn noktalarından uzaklaşmak faydalı olur. Senaryo savaşlarında ününüzü artırmanın yanı sıra çok iyi deneyim puanı toplayabilir, tek seferde 15 bin deneyip puanı toplayanlara gıpta edebilirsiniz. PvP yaptıkça XP'nin yanı sıra ününüze ün katacak (Renown Point) ve ününüz yükseldikçe daha da çeşitlenecek özel yeteneklere kavuşacaksınız.

Açık alan RvR ise instance olmayan ve her tier'da iki adet yer alan, kendine özgü görevleri olan taralı alanlarda gerçekleşiyor. Buralardaki başarılarınız haritada kazandırdığı bonusların yanı sıra NPC'ler tarafından da ödüllendiriliyor. M tuşu ile ana haritaya geçerek oyun dünyasının hangi bölgesinde hangi fraksiyonun üstün olduğunu görebiliyoruz. Zaten oyunun ileriki safhalarında yüzlerce oyuncunun düşman başkentini kuşatacağı büyük savaşlar yaşanacak. Açık alan savaşları şu an bile gerek hikâye gerekse taktiksel açıdan oldukça eğlenceli. Şehrinize yaklaşan grupları toplarla bombalamayı en az bir kere deneyin. Unutmadan: Kendi seviyenizden çok düşük seviye bir açık alan RvR bölgesine dalarsanız tavuğa dönüşerek, kesmeye çalıştığınız adamlarca şinitzel yapılıyorsunuz.

ERKEKLİĞİN TOME'UNU YAZDIK

WAR'un ilginç ve çok beğendiğim özelliklerinden bir diğeri de kişisel bir veritabanı olan Tome of Knowledge. Tanıştığınız NPC'lerden dövüştüğünüz düşmanların sayısına, karakteristiklerine, oyun senaryosu ve yaşanan olaylardan kişisel istatistiklere kadar her şey gerçek zamanlı olarak Tome of Knowledge'a kaydediliyor. İsmimizin altında taşıyabileceğimiz unvanları bile buradaki istatistiklere göre seçiyoruz. Örneğin bir düşmandan belli sayıda öldürmüş olmak, %5'in altında can ile uzun süre hayatta kalmış olmak, kritik vuruş rekoru kırmak... Hatta karakterinize çok kez tıklayınca "Oh my Eye!" (Ah gözüm!) unvanını alabilirsiniz. Çantanızdan çok sayıda eşya atınca gelen unvanı gördüğünüzde yok artık diyeceksiniz. Bir cücenin, kendisine doğru koşan bir orkta "cüce katili" etiketini görmesi gerçekten ilginç duygular uyandırıyor. Tome bunun başarılı bir harita izleme sistemi ve oyun lore'unu da oyuncuyla anlatıyor.



İÇERİK DEĞERLENDİRMESİ

EŞYA SİSTEMİ : + Her sınıfa özgü eşyalar + Boyama seçeneği + Katkıya göre looting
- Çeşitlilik artmalı

GÖREV SİSTEMİ : + Halka açık görevler + RvR görevleri + Ara hikayeler ilgi çekici
- Halka açık görevlerde yalnız kalabilmek

DÖVÜŞ SİSTEMİ : + Tam bir takım oyunu + Hızlı
+ Res'le vakit harcanmıyor

SINIF SİSTEMİ : + Çeşitlilik
- Dengeler

HANİ VERİLEN SÖZLER?

Mimari tasarımlar, hava ve gecegündüz değişimleri gayet başarılı. Kalabalık savaşları daha akıcı hale getirmek için karakter modellemelerinde önemli kesintilere gidilmiş. RvR sırasında ekranda onlarca oyuncu göreceğinizi düşündüğünüzde bunu yadırgamayacaksınız. Dolayısıyla Mythic yeni nesil grafiklerden uzak durarak olabildiğince çok oyuncuya ulaşmak için doğru bir adım atmış.

WAR duyurulduğunda crafting'in (oyuncuların eşya üretimi) çok güçlü olacağı ve "ne üretsem savaşta bizimkilere üstünlük sağlar?" sorusunun üzerine gideceği duyurulmuştu. Ne yazık ki bu söz tutulmuş durumda değil ve mesleklerin elden geçmesi gerekiyor. Diğer yandan karakter gelişiminin görünüşümüze yansıması da henüz gerçekleşmemiş. Eğer verilen söz tutulursa ileride gittikçe güçlenen bir savaşçının fiziksel gelişimini kaslarından görebileceğiz. Cücelerin sakalı uzayacak, orklar üzerlerine cüce kafatasları asacak…

WAR'da her öldüğünüzde sağlığınız azalıyor. Ceza 15 dakika sürüyor ve her seferinde katlanarak yeniden 15 dakika olarak çekiliyor (bence devasa online oyunlardaki en güzel ölüm cezası hâlâ *Guild Wars*'unki, alınan ceza düşmanları indirdikçe parça parça azalarak sıfırlanıyordu). Buna karşılık Mythic karakterlerin sağlık ve enerjilerini hızla geri kazanmasını sağlayarak boşa giden zamanların minimuma inmesini sağlamış.

SÖZÜN ÖZÜ

WAR şu an *Guild Wars*'la beraber bir PvPseverin alabileceği en iyi oyun. WAR, ne oyun tarzı ne de satış adedi olarak *WoW*'un yerini almak için yola çıkmadı. Dolayısıyla devasa online oyundan anladığı ve kendi oyununda görmek istediği *WoW*'un PvE instance sistemi olan oyuncuların WAR'a bulaşmaları büyük hayal kırıklığına neden olabilir. Fakat "online oyun gerçek zekâya karşı oynanır" zihniyetine sahip kitleye, kendilerini son derece uzun süre oyalayacak, içine çekip alacak olan "o" oyuna kavuştuklarını müjdesini verebilirim.

SON KARAR

OYUN DENGESİ	★★★★☆
GELİŞİM POTANSİYELİ	★★★★★
GRAFİK	★★★★☆
SES VE MÜZİK	★★★★☆
HİKAYE/ATMOSFER	★★★★★
EĞLENCE	★★★★★

Oyuncuyu sömürmeden eğlendiren, yapay zekâlı piksellerden baymış online severlere ilaç gibi gelecek bir oyun.

9.1

Solo oyunu — Grup oyunu

Taze Oyuncu — Ciddi Oyuncu — Hayatı Olmayan

1 hafta — 1 ay — 1 yıl — ∞

> **Tür:** Devasa Online RYO > **Yapım:** Mythic > **Türkiye dağıtıcısı:** EA, Aral İthalat (49 YTL) > **Aylık Ücret:** 13 Euro > **Yaş sınırı:** 13+ > **Minimum sistem:** 3.0 GHz CPU, 1 GB MB RAM, Pixel Shader 2.0 destekli 128 mb ekran kartı > **Önerilen sistem:** Çift çekirdekli işlemci, 2 GB RAM, Pixel Shader 2.0 destekli 256 mb ekran kartı > **Web sitesi:** www.warhammeronline.com/

Oyungezer editörlerinin Singstar Turkish party performansı fuar ziyaretçileri arasında paniğe yol açtı.

CEBIT 2008 TEKNOSA GÜNLERİ

ACİLEN TOPARLANMALIYIM, ÜSTÜMDEN KOCA Bİ CEBIT GEÇTİ

– BERKANT AKARCAN

Biraz uyku… Eve yeni girdim ve şu an tek istediğim şey, birazcık da olsa uyku. Altı gündür sadece 3-4 saat uyuyan, bütün gün koşturan biri için o yatak ne kadar da anlamlı oluyormuş meğer. Dört yıldır Türkiye'de ve dünyada bir sürü oyun etkinliğinde çalıştım ama şimdiye kadar hiçbiri beni bu kadar yorup, bu kadar eğlendirmemişti. 7-12 Ekim arasında Tüyap'a kurulan TeknoSA standındaydık ve ziyaretçilere mini bir E3 sunduk. Hepsini anlatacağım ama önce kurulum aşamasına geri dönelim.

Gün 0 - Pazartesi

Sabahın köründe tüm ekip ofiste toplanıp Beylikdüzü Tüyap'a doğru yol aldık. Gittiğimizde sadece stant ve sahne kurulmuştu, standda kullanılacak ekipmanlar dört bir yana dağılmıştı. Ufak bir brifingden ve görev dağılımından sonra başladık kuruluma. Tüm bilgisayarların klavye, fare, gamepad ve hoparlörünü Logitech ekipmanlarıyla değiştirdikten sonra Fantastik Dörtlü dışındaki herkes Tüyap'tan ayrıldı. Bizse eşek ölüsü kadar ağır olan PS3 ve PSP stantlarını depodan taşımaya başladık. Bir yandan da 20 tane bilgisayara *FIFA09* kuruyorduk. Projeksiyon, ses sistemi gibi kurulumlar da cabası. PS3 stantlarının yerini herhalde 80 kez değiştirmişizdir. Bu arada fuar boyunca dağıtılacak binden fazla hediye ve 10.000 Oyungezer standın önüne yığılıyordu. Saatler süren uğraşlar sonucunda, planladığımızdan 7 saat geç çıktık Tüyap'tan. Saat 05:30'du ve sabahın sekizinde standı açmak için geri dönmeliydik. Atladık Mavi Ejder'e, açtık Fear of the Dark'ı, Beylikdüzü'nden Altunizade'ye tüm trafik kurallarına uyarak, sakin sakin, 30 dakikada geliverdik. 06:10 ofise girişimiz, 06:45 ofisten çıkışımız. O 35 dakikada hayatımızın en hızlı "tazelenme" sürecini yaşadık.

Gün 1 - Salı

Tüm ekip tekrar Tüyap'ta, artık her şey hazır, Fantastik Dörtlü ise zor ayakta duruyor, kahve tüketimi had safhada. Saat 10 olduğunda kapılar açılmış ve okulunu kırandan tutun da polislere kadar birçok ziyaretçi içeri girmeye başlamıştı. Oyun etkinliği konusunda tecrübeli olan ekibimiz heyecanını hemen attı üstünden ve sorunsuzca başladık etkinliğimize sonunda. Alanda yok yoktu, henüz çıkmamış oyunlar olan *PES09*, *Tomb Raider Underworld*, *NBA 2K9*, *Motorstorm Pacific Rift*, *Resistance 2*, *Singstar Turkish Party* ve *LittleBigPlanet*'ı oynama şansından tutun, *FIFA09* turnuvasında her gün bir Pro2000 PC ve yanında 19" LCD ekran, *PES09* turnuvasında her gün PS3 ve PSP, *NBA2K9* turnuvasında da her gün PSP hediye edilmesine kadar her şey… Yetmedi mi, her dakika dağıttığımız tonlarca orijinal oyun, özel olarak üretilen oyun tişörtleri. Bunları kazanmak o kadar basitti ki, yemin ediyorum her şeyi bırakıp sivil olarak gelsem mi diye bile düşündüm.



İlk günden standı doluran kalabalığı coşturma görevi MC'miz Selim'deydi. *FIFA* turnuvasının final maçları heyecanla izlense de en çok *Singstar*'da eğleniyorduk. Elbette standa gelip de sahneye çıkacak cesareti gösteren herkes müzik kulağına sahip değildi.

Bu arada stant basının da yoğun ilgisini çekiyordu. CeBIT'in geneli bu sene fazlasıyla sönük geçtiğinden bütün televizyonlar TeknoSA standına akmaya başladı. FBTV *PES* standlarımızı kitlerken, NTV ekibi Türkiye'de ilk defa gösterilen Samsung 3D Plazma'nın başından ayrılmak bilmedi.

Gün 2 - Çarşamba

İkinci günün açılışını yine *Singstar Turkish Party* ile yaptık. Performanslar düne göre daha iyiydi ve hatta arada keşfedilmeyi bekleyen cevherler çıkıyordu. Bugüne imzasını atan kişi ise ağır grip vakasıyla Damla oldu. İlerleyen günlerde tüm ekibe bulaşacaktı bu virüs. Bundan sonra her gün bir fire vermeye başladı ekip.

İlk günün hengamesinden kurtulunca işleyişimiz de iyice oturmuştu. *FIFA* ve *PES* turnuvaları tam gaz devam ediyordu. *Killzone 2*'miz çalışmayı reddedince sözümüzü tutamamış olduk. Ayrıca *Resistance 2*'de de sorunlar yaşanıyordu. Bu yüzden R2'yi gün içinde zaman zaman veya özel olarak istendiğinde göstermeye başladık.

Bu arada herkesi bir *LittleBigPlanet* hastalığı sarmaya başlamıştı. Onca oyun içinde bez bebek zıplattığımız bu şirin oyun bir anda en çok talebi görür oldu. Hele Tuğbek'i başından almak mümkün olmuyordu, günde en az 3 saati *LBP* başında geçiyordu. Babasının elinden tutup standa gelen 8 yaşındaki bir ufaklığın "Ben bunu oynamak istiyom yaaaa eahuuaaa" diye ağlamasına rağmen oyunu bırakmaması sonucu Tuğbek'e *LBP* yasağı koymak zorunda kaldık.



Tanjevic ve Harun Erdenay 3D Plazmayı denerken.

Gün 3 - Perşembe

Sanırım üçüncü gün en yorulduğumuz gündü. Sabah CeBIT TeknoSA'ya bir okul gezisi vardı, stant hınca hınç genç oyuncularla doluydu. Sonra A Milli Futbol Takımımız tam kadro TeknoSA oyun standındaydı. Bosna Hersek maçının kampında oldukları için günlerdir oyun yüzü görmemiş olmalılar ki, koşa koşa *FIFA*'nın başına oturdular. Günün ilk golünü Volkan attı ama maç Türkiye ve Türkiye arasında olduğundan golü yiyen yine kendisiydi. Bu sırada Kazım geldi, "abi ben neden yokum oyunda, change change, substution" diye Volkan'a yakardı. Ama Volkan onu oyuna almayınca karşı PC'ye geçip direkt kendisini oyuna aldı ve hep kendisine pas attı. Aurelio'ya dönüp "abi senin kafayı da garip yapmışlar yahu" dediğinde Aurelio dahil herkes bu tespite katıldı. O dakikalarda Tuğbek de *PES09*'da daha 15. saniyede Arda'dan gol yiyerek havlu attı ve en iyisi fotoğraf çekeyim ben diyip kaçtı. Herkes oyuna dalmışken Ayhan ziyaretçilerle muhabbet ediyordu, herkesle fotoğraf çektiriyordu, hoş sohbeti sayesinde kanımız çok ısındı kendisine. Servet ise standa girdikten sonra Oyungezer'den başka bir şeyle ilgilenmedi zaten. Kısacası millilerimiz Bosna Hersek maçına TeknoSA standında hazırlandılar, Oyungezer'le motive oldular (bkz: Gezenti Ultimate Vol. 2). Oyuna öyle bir dalmışlardı ki 10 dakikalık ziyaretleri yarım saati geçmişti. Sonra Fatih Hoca "kalkın hadi" gibisinden kolunu savurunca bir anda geldikleri hızla otobüse doluştular.

Biz daha milli takım şokunu atamadan 12 Dev Adam'dan Tanjeviç hoca ve Harun Erdenay geldi standa. *NBA 2K9* ve Samsung 3D televizyonda *NFS* oynadılar, kamp telaşında olmadıklarından oturup bir çayımızı içtiler.



13 yaşındaki Fifa şampiyonumuz boyundan büyük hediyesiyle.

Akşama doğru Sinan ve Erden geldi. Sinan "oo oyun varmış!" diye bodoslama PS3 stantlarına daldı, Erden ise o sırada *Singstar*'da en yüksek puanı yaparak birinciliğe oturdu. Erden bu tasarım işini bırakıp kaset çıkarmalı bence.

Gün 4 - Cuma

Cuma günü, haftasonu arifesi, daha doğrusu bizim için fırtına öncesi son prova günü. Zira Cumartesi günü TeknoSA etkinliğinin en kalabalık günü olacaktı ve "berserk" moduna geçmemiz gerekiyordu. Ayrıca nihayet *NBA 2K9*'larımız gelmiş üçüncü turnuvamız da fırtına gibi başlamıştı. Daha ilk günden son 9 saniyeye 7 fark geriden gelerek kazanılan bir maçı anlatmak da dinlemek de izlemek de müthiş bir keyifti. Bugünün özel konuğu sabah bizimle birlikte gelip bütün günü TeknoSA standında geçiren Serpil'di. Gün sonunda yapılan Faruk/Damla vs Berkant/Serpil çiftler *Singstar* mücadelesi nefes kesti. Editörlerimiz Gülşen'in Of Of şarkısında öylesine muhteşem bir performans gösterdi ki fuar yönetiminden "Bir daha böyle bir rezalet tekrarlanırsa kapatırız standı" uyarısı aldık.

Gün 5 - Cumartesi

Saat daha sabahın 10'uydu ama şimdiden ziyaretçiler *Singstar Turkish Party* için sıraya girmişti bile. Ülkemizde şarkı konusunda ne cevherler varmış meğerse. En geniş ziyaretçi profiline ulaştığımız gün de bu oldu. Her yaştan, her cinsten, her eğitim düzeyinden insan vardı stantta. Kimi PS3, kimi PSP, kimi *Singstar*, kimi de daha çıkmamış oyunları oynamak için can atıyordu. Toplam 200 kişi sığan oyun alanı gün boyu tıka basa doluydu. Çalışanlar bile standın bir ucundan diğerine gidemez hale gelmişti.


Fuar boyunca en büyük kalabalığı TeknoSA'nın oyun alanı topladı.

Gün 6 - Pazar

Singstar performansçıları artık iyice tecrübe puanı kazanmış ve çok daha iyi performanslar çıkarmaktaydı. Selim'se bir yandan sorularıyla sahnede yarışmacıları terletmeye devam ediyordu ("kaç ilimizde TeknoSA vardır" sorusuna "132" diye cevap veren arkadaşı da, TeknoSA kelimesindeki sessiz harfler arasında Z olduğunu söyleyen arkadaşı da kutluyorum).

Biz artık altı günün yorgunluğuyla havlu atmaya hazırlanıyorduk ki bütün etkinliğin en büyük sürprizi gerçekleşti. Sadece 13 yaşındaki Erhan Kocaoğlu *FIFA* turnuvasını kazanarak son Pro2000 PC'mizi alıp gitti. Bu küçük *FIFA* dehası daha hediyesini dahi kaldıramıyordu. Abisiyle birlikte evlerinin yolunu tutarken arkasından öylece bakakaldık.

Her türlü yorgunluğa rağmen unutulmayacak bir etkinlik oldu, yaptığımız etkinlikler arasında en eğlenceli, en hediyeli, en bomba ve en adrenalin dolu olanın bu olduğunu rahatlıkla söyleyebilirim (dile kolay 11.111 hediye dağıtmışız). TeknoSA da böyle güzel bir etkinlikle hem oyunlara ne kadar önem verdiğini göstermiş oldu hem de CeBIT'in en çok konuşulan, en özel standına evsahipliği yapmış oldu. Bu güzel etkinlik için hem TeknoSA'ya, hem stantta bizi ziyaret eden herkese ve tüm ekibe, herkes



Gezenti Ultimate Vol. 2: The Servet Cetin Edition


Faruk Aurelio'ya Motorstorm'un kendi memleketinde geçtiğini anlatıyor.

LOG-OUT

ULTIMA PİSLİK :]

Ahhh… *Ultima Online*… Hepimizin ilk göz ağrısı. Yanımıza sessizce yaklaşan kişilerin, ağızlarını hafif bükerek söyledikleri gereksiz "ne anlıyorsun sürekli tavşan kesmekten?" veya "koyunları kırkıp yünlerini eğiriyorsun, sonra ondan ip yapıp elbise dikiyorsun. Abi sen manyak mısın?" sorusuna maruz kalıyorduk [bunu söyleyenler şimdi *World of Warcraft*'ta neleri grind'lıyor bir bilseniz :)]. 11 yıl önce çıkmış olmasına rağmen hala 200 bin kişi tarafından aktif olarak oynanıyor *Ultima Online*. Eh, bu kadar uzun ömürlü, bu kadar seveni olan bir oyunda elbette ne kadar komik, ne kadar yürek burkan anı vardır kimbilir, değil mi?

Şimdi size bu hikayelerden birisini anlatacağım.

Günlerden bir gün, çok çok uzak diyarlarda, ıssız bir sunucuda simsiyah giyimli bir hırsız, bir büyücü loncasının binasında tıpır tıpır gezmektedir. Lonca liderinin çok özel, deli gibi para eden bir asası vardır ve kuntiz hırsızımız buna göz koymuştur. Ancak büyücülerin loncası oyunun en korkulan topluluklarından biridir ve bu işi yapmak yürek istemektedir. Çünkü hırsızlık yaptığınız anda etraftaki herkes tarafından "saldırılabilir" hale gelirsiniz.

Tepeden tırnağa siyahlar giyinmiş hırsızımız, evini düzenlerken bir anlık gafletle asasını "bind" etmeyi unutan Guildmaster'ın bu anını yakalar ve asasını sandıktan alır. Odadan çıkmasına 5 saniye kala büyücü onu fark eder ve hırsız anında işaretlenir. Bir kat aşağı indikten sonra, bir süre etrafta koşturur ve böylece herkesin onu görmesini sağlar hırsız. Daha sonra görünmez olur ve en yakındaki hana doğru seğirtir. Tabii bütün bir büyücü loncası da peşinden.

Hana girdiği anda log-out olur acar hırsız. Onun ardından, öfkeli bir lonca hana doluşmuştur. Hırsızı yöneten oyuncu 1-2 dakika bekler ve sonra tekrar girer oyuna. O handa belirdiği anda, bütün lonca Allah ne verdiyse tepesine çullanır.

Ama bütün loncanın dikkatinden kaçan çok önemli bir detay vardır: Oyuncunun oyundan çıkardığı karakterle, soktuğu karakter aynı değildir. Az önce oyundan çıkarttığı ana karakteriyle birebir aynı giyimli, bir başka karakterini getirmiştir hırsızımız. Tabii ki bu yeni karakter hırsız olarak işaretlenmediği için anında bütün lonca ona saydırdıkları için yağmacı konumuna düşer ve oyunun köylerinde duran NPC korumalar bu "masum ve savunmasız" karaktere saldıranları cezalandırmak için hana doluşur. Lonca üyeleri izleyenlerin korku dolu bakışları altında kıtır kıtır kesilirken, hırsızımız bir kez daha oyundan çıkar. Tekrar ana karakteriyle geri gelir, bu sırada NPC'ler de işini bitirmiştir. Oyun kuralları gereği "başka oyuncuya haksız yere saldırdıkları için" öldürülen tüm oyuncuların eşyaları yağmaya açıktır. Ve bizim kuntiz, bütün loncanın eşyalarını ağaçtan meyve toplar gibi yerden toplamaya başlar.

Bu hikayeyi okuyunca insanın aklına "Intelligence'a puan vermiş olması gereken büyücüler değil midir?" sorusu geliyor.

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

YETTAAA! EN SONUNDA HİÇ BİRİNİZİN YETİŞEMEYECEĞİ KADAR ÇOK VE GÜZEL OYUN ÇIKMAYA BAŞLADI. BU DA DEMEK OLUYOR Kİ, BU SAYFALARA DAHA ÇOK İHTİYACINIZ OLACAK ÖNÜMÜZDEKİ AYLARDA!

FPS *(First Person Shooter)*



FARCRY 2
PC, PS3, 360

Afrika'nın sorunlarına giderek daha fazla dikkat çekiliyor olması güzel bir şey. Farcry 2, bir FPS oyunu olmasının ötesinde, oyuncuların bu konudaki hassasiyetini arttıracağı için ayrıca takdiri hakediyor. Uçsuz bucaksız oyun alanı, FPS türüne getirdiği yeni dinamikleri, her göreve dilediğiniz şekilde yaklaşabilmenize izin vermesiyle de takdire şayan bir oyun olmuş. Kısa sürede bırakamayacağınız, uzun süre aklınızdan çıkartamayacağınız kesin olan bir oyun.

Brothers in Arms: Hell's Highway
PC, PS3, 360
FPS türüne taktiksellik adına çok şeyler katmış bir seri BiA. Diğer türdaşları kadar epik olmaması yüzünden, hakettiği değeri bulamasa da, yeni oyun da aynı kaliteyi sürdürüyor.

Crysis Warhead
PC
Crysis için hazırlanan bu muhteşem "yan hikaye paketi" 8 saatlik süper aksiyonunun yanı sıra, Crysis Wars çok oyunculu modunu da bizlere sunuyor.

STALKER: Clear Sky
PC
İlk STALKER'ın en büyük kozu olan "bilinmezle karşılaşacak olma" hissi biraz azalmış olsa da, atmosferi hala taş gibi sağlam. Yeni grafik efektleriyle ve hikayesiyle, oynanmaya değer.

Call of Duty 4: Modern Warfare
PC, PS3, 360
Tek kişilik bölümleri kaç kere bitirdik Allah bilir... Multiplayer ortamlardaki popülerliği ise daha yıllarca eskimeyecek gibi görünüyor.

Half-Life 2: Orange Box
PC, 360, PS3
Gordon Freeman'ın maceraları tek pakette! Half-Life 2, Episode 1, 2, Team Fortress 2, üstüne de şekerleme olarak Portal. Verdiğiniz parayı en çok hak eden oyun paketi.

Hexen 2
PC
Yaa, yaa bu isimi duyunca insanın nasıl da yüreği hopluyor değil mi? Doom'dan sonra gelen bu muhteşem oyunların devamı neden yapılmadı ki sanki?

STRATEJİ



CIVILIZATION: COLONIZATION
PC

Will Wright bir oyun çıkartır da Sid Meier altta kalır mı? Derhal o da yeni oyununu masaya sürdü. Ama aslında eski klasiklerinden birisinin yeniden yapımı Colonization. Civ4'e göre daha farklı dinamiklerle işleyen oyun Amerika'nın keşfi ve kolonileşmesine zerre ilgi duymayanları bile başına hapsedecek kadar derin bir strateji. Sıra tabanlı strateji türüne son yıllarda resmen nur yağıyor ya, inşallah devamı gelir.

Spore
PC
Uzayda geçen son aşamasına kadar, tarihin en uzun ama en zevkli tutorial'ı oynadığınız Spore, son zamanların en özgün oyunlarından birisi

Galactic Civ. 2: Twilight of Arnor
PC
Dikkat! Bu oyun ömrünüzü çürütebilir! Amiga döneminin "uzay stratejisi" ekolünden geliyorsanız hele, hemen şimdi kaçın kurtarın kendinizi...

Sins of a Solar Empire
PC
Sins, öğrendikçe içine çekildiğiniz bir strateji oyunu. Kopya koruması içermemesine rağmen 500.000 adet satması, kalitesinin göstergesi.

World in Conflict
PC
Son yılların en iyi strateji oyunlarından birisi olan World in Conflict'te birimler üretilirken bekleme derdinden kurtuluyorsunuz. Hiç nefes alamadığınız durumlar olacak.

Company of Heroes: Opposing Fronts
PC
CoH'a değişken hava koşulları, iki yeni savaş birliği, gelişmiş fizik ve yapay zeka getiren Opposing Fronts paketi, aynı zamanda çalışmak için ilk oyuna gerek de duymuyor.

Hearts of Iron 2
PC
2. Dünya Savaşı'nda ilgili ülkelerden birisini her yönüyle yönettiğiniz, derinliği karşısında normal strateji severleri şoke edebilecek, harikulade bir oyundur.

AKSİYON



LITTLE BIG PLANET
PS3

Güzel bir oyun olacağını tahmin ediyorduk ama, böylesi bir oyun çıkacağı aklımızın ucundan bile geçmemişti. Bu ne şirinliktir, bu ne bağımlılık yapıştır kardeşim? Playstation 3'ün karşısındaki kanepeye iki kişi oturduğu anda oynanan tek oyun LBP oldu. Pofuduk ve ultra sevimli karakterleri ve oyuncuların tasarımlarıyla şenlenen sonsuz içeriğiyle, önümüzdeki 1 yıl sadece Little Big Planet oynuyor olabilirsiniz... Bu arada, Sackboy'ların ne kadar şirin olduklarını söylemiş miydim?



Star Wars: Force Unleashed
PS3, 360, PS2, PSP, Wii, DS
Tüm eleştirilere ve hikaye akışını tepetaklak etmesine rağmen, Star Wars sevenlerin en azından denemesi gereken bir oyun Force Unleashed.

Rock Band 2
360
Ne PS3'e çıktı, ne de Evropa'da bulunabiliyor. Ama cabbar muhabirimiz Göktuğ ABD'de oyunu edindi ve... Bir daha kendisinden haber alınamadı.

Soul Calibur 4
PS3, 360
Namco yine yapacağını yaptı; yani tüm zamanların en iyi 3D dövüş oyununu. Hayalinizdeki dövüşçüyü yaptıktan sonra, bir de Yoda'ya veya Vader'a karşı dövüşebilmek, hepimizin hayali.

Ninja Gaiden 2
360
Ninja Gaiden sizi terletecek, üzüp ağlatacak ve hepsinin üstüne ne kadar yeteneksiz olduğunuzu hissettirerek sizinle dalga geçecek. Ama yine de onu seveceksiniz.

Grand Theft Auto 4
PS3, 360
Muhteşem hikayesi, inanılmaz genişlikteki oyun dünyası, aksiyon sahneleri ve daha 1-2 yıl oynamanızı sağlayacak multiplayer'ıyla, 2008'in en iyi oyunlarından birisi..

Max Payne 2
PC
Hazır filmi de gelmişken, arşivden alınır, CD kabının üstündeki tozu üflenir ve yeniden kurulup oynanır. Sonra da 3. oyun için heveslenilir durulur.

OYUN OYNARKEN YAPTIKLARI NEDENİYLE CEZAYI HAKEDEN 5 TİP

1. **WALL-HACK YAPAN**
Counter Strike'tan sonra kullanımı azalsa da, bunu kullanan çok vardı.
2. **AIMBOT KULLANAN**
Bunu kullanarak oyun kazandığını zanneden ezik insanlar var idi.
3. **OYUNUN SONUNDA MONİTÖRÜ / TV'NİN DÜĞMESİNE BASIP KAÇAN**
Bunu yapanın kafasını klozete sokmadıkça adam olmaz.
4. **HANGİ OYUNU OYNADIĞINIZI SÖYLEDİĞİNİZDE, SONUNU SÖYLEYEN**
Yapanı Eritre'ye götüreceksin, vücuduna bal sürüp salacaksın çayıra.
5. **PENALTI ATARKEN ELE BAKAN**
Bunu yapanla asla iş yapılmaz. Sinsi gibidirler kendileri.

ADI "H" HARFİ İLE BAŞLAYAN EN İYİ 5 OYUN

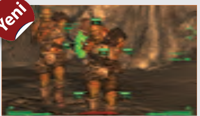
1. **HALF-LIFE 2**
Bir türlü ismini söyleyemeyen bir grup vardır: Haylayf der geçerler.
2. **HEROES OF MIGHT & MAGIC 3**
İstisnasız hepimizin okul hayatını bir yıl boyunca tehdit etmiştir.
3. **HITMAN BLOOD MONEY**
Son oyun gerçekten muhteşemdi... Hele o bitiş sekansı yok mu.
4. **HEARTS OF IRON 2**
Stratejinin dibine vurmuş muhteşem bir oyundur.
5. **HEAVENLY SWORD**
Nariko'nun o güzel gözleri için... Peki peki sustum!

SÜPER NOSTALJİ YAPMAK İÇİN HEMEN ŞİMDİ OYNANASI 5 OYUN



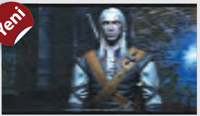
1. **JAGGED ALLIANCE 2**
STS türü STS olalı, senin gibisini görmedi!
2. **TERMINAL VELOCITY**
İyi ki varsın DOSBox, yoksa neylerdi deli gönül?
3. **METAL GEAR SOLID (PS1'DE OYNANACAK AMA)**
Acemi değilim taam mı! Değilim işte!
4. **TARZANLI GEYMAÇ**
Buldunuz mu yapışın, çekmecenize koyun. Dursun.
5. **CHAOS ENGINE (AMIGA 600'DE OYNANACAK AMA)**
Ah be, ne güzeldi Amiga zamanları!

RYO *(Rol Yapma Oyunu)*



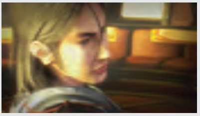
Fallout 3
PC, PS3, 360

Bethesda'nın yorumuyla Fallout evreni, bambaşka bir tad kazanmış. Bu oyuna bir girdiniz mi, çıkışınız çok uzun zaman sonra olacak.



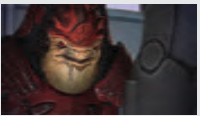
The Witcher: Enhanced Edition
PC

Bir türlü şu listeden düşmek bilmedi, biliyoruz. Ama yenilenmiş versiyonuyla daha da muhteşem olmuş Witcher. Daha önce denemediyseniz, mutlaka almalısınız.



Mount & Blade
PC

%80'in üzerinde dünya not ortalamasıyla, Türk oyun yapımcılığının ilk başarı hikayesi olmaya aday M&B. Türkçe versiyonu da yolda!



Mass Effect
PC, 360

Mass Effect, has bir RYO değil, karakterinizi geliştirme imkanı veren bir aksiyon-RYO kırması. Onu böyle kabul ederseniz, çok iyi bir oyun deneyimine hazırsınız demektir.



Star Wars: Knights of the Old R.
PC, Xbox

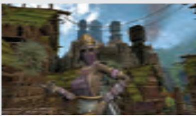
En iyi ikinci Star Wars oyunu hangisi derseniz, fazla düşünmeden bu olduğunu söyleyebiliriz. Efsanevi hikayesi ve yenilikçi oynanışıyla hala ve tekrar tekrar oynanır.

DVO *(Devasa Online)*



Warhammer Online
PC

Çok uzun zamandır yapım aşamasında olan Warhammer Online, WoW'a karşı durabilecek gibi görünüyor. Bakalım zaman ne gösterecek.



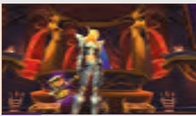
Age of Conan
PC

Age of Conan endgame'indeki içerik yetersizliği nedeniyle hızla kan kaybediyor. Yine de 1-2 aylık oynanış için, farklı ve yenilikçi tarzıyla denemeye değer.



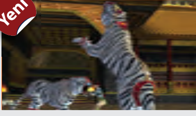
Tabula Rasa
PC

Ultima Online'ın yapımcısı Richard Garriott'un 6 yıldır üstünde çalıştığı projesi TR, shooter'la DVO'yu harmanlayan yapısıyla benzersiz.



WoW Burning Crusade
PC

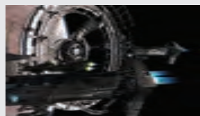
Birçok oyuncu çoktan 70. level sınırına dayanmış olsa da, World of Warcraft'ın Burning Crusade eklentisini hala tavsiye ediyoruz. 11 milyon nüfuslu Wowistan halkı yanılıyor olamaz!



9 Dragons
PC

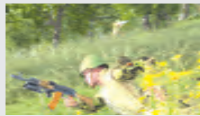
Uzak doğu dövüş sanatları üzerine kurulu, fantastik öğelerle bezenmiş, ilginç yetenek ağacıyla öne çıkan başarılı bir Free-2-Play devasa online.

SİMULASYON



X3: Reunion
PC

Uzayda geçen kolay oyunlara kıran girdiğinden beri X3 bu türün en önemli temsilcisi. Zor, kullanıcı düşmanı olması bile, sadık bir oyuncu kitlesi edinmesini engelleyemedi.



ArmA: Armed Assault
PC

Pek yüksek notlar alamamış olsa da, "simulasyoncular şekle önem vermez" diyerek ArmA'yı tavsiye ediyoruz. Yenilenmiş grafikli bir Op. Flashpoint (en iyi piyade ve savaş simulatörü) diyebiliriz ona.



IL-2 Sturmovik: 1946
PC

Simulasyon türünün tartışmasız uzmanı MadDox'un ünlü serisi IL2'nun "ultimate" versiyonu 1946... Kendine saygısı olan her simulasyoncunun kolleksiyonunda bulunmalı.



Microsoft Flight Simulator X
PC

Her simulasyoncunun koleksiyonunda bulunması gerekir. Ustaları gerçek pilot brövesi almaya en yakın amatör pilotlardır. İnternette her an gerçek zamanlı uçuş yapan binlerce FSX oyuncusu vardır.



Star Wars: TIE Fighter
PC

İşte bu da gelmiş geçmiş en iyi Star Wars oyunudur! TIE Fighter'ın verdiği uzayda çatışma lezzetini hala pek az oyun verebilmiştir. Yaşasın imparatorluk tarafı!

AYIN ALTIN OYUNLARI



Little Big Planet



Fallout 3



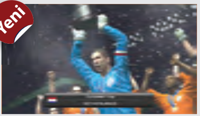
Farcry 2

SPOR



FIFA 09
PC, PS3, 360, PS2, PSP, Wii

İki yıl üstüste kendisini müthiş geliştirmeyi başaran FIFA, bu yılın alınmazsa olmaz yegane spor oyunu olmuş.



PES 2009
PC, PS3, 360, PS2, Wii

Geçen yılki sorunlu çıkıştan sonra, yeni nesil konsollara daha bir adapte olmuş gibi PES. Özellikle Become A Legend modu şahane!



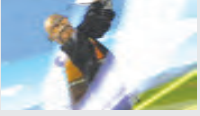
NBA Street Homecourt
PS3, 360

Bu yıl hem NBA Live, hem de NBA 2K iyi çıkmayınca, onların artistik kuzeni Homecourt'u tavsiye edelim dedik. Sokak aralarında çılgın hareketlerle basketbol oynamak isteyenlere.



Virtua Tennis 3
PC, PS3, PSP, 360

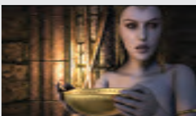
Üzerinize gelen dev topları geri fırlatmak gibi fantastik bölümleri de, ustalarla karşılaştığınız turnuva ortamı da olan, en iyi tenis oyunlarından birisi. Diğeri de TopSpin, zaten kaç taneler ki?



Everybody's Golf
PS2, PSP

Tiger Woods'u boşverin, farklı ve eğlenceli bir golf oyunu arıyorsanız, EG'den daha iyisini bulamazsınız. Kullanım kolaylığı ve eğlencesiyle, birkaç arkadaş bir araya gelince bırakamamanız olası.

MACERA



Dracula Origin
PC

Bram Stoker'ın orijinal Dracula'sının başarılı bir uyarlaması olan Origin, yetişkinlere yönelik az sayıda macera oyunundan birisi.



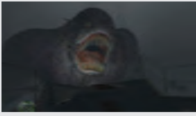
Sam and Max: Season 2
PC

Her biri 3'er saatten, toplam 15 saat boyunca aralıksız, durmadan güleceğiniz bir adventure ister misiniz? Ah, tam yerine geldiniz, bizimkilerin ikinci sezonu da yeni bitmişti.



Culpa Innata
PC

Sıkı sıkı takip etmesek, bu muhteşem adventure'ın Türk yapımı olduğunu bilmeyecektik. Yapımcıları dünya çapında bir oyuna imza attıkları için tebrik ediyoruz.



Call of Cthulhu
PC

Yoğun adventure soslu bir oyun olarak CoC, korku türünde benzersiz. Fazlasıyla uzatılmış bazı bölümlerini saymazsak, başından sonuna oynanır. Alternatif sonu da mutlaka bulup izlemelisiniz.



Syberia 2
PC

Benoit Sokal'ın muhteşem serisi Syberia'nın ikincisi, yine buzların arasında donmuş şiir gibi bir adventure idi.

YARIŞ



Pure
PC, PS3, 360

Saf heyecan, saf hız, saf yarış... ATV araçlarının heyecanlı dünyası size yabancı gelebilir, ama Pure'u denemezseniz bu yılın en iyi yarışlarından birisini kaçırmış olursunuz.



Motorstorm Pacific Rift
PS3

Hırsla rakibin tamponuna yapışmış son sürat giderken, arkadan gelen bir kamyonla arada sandviç olmanın dayanılmaz lezzeti.



Flatout Ultimate Carnage
PC, 360

8000! FUC'da ekranda aynı anda patlayan, zıplayan, ön camdan içeri girmeye çalışan nesnelerin sayısı işte bu. Daha fazla söze gerek var mı?



Race Driver GRID
PC, PS3, 360

Race Driver'ı hep zor ve uzak bir yarış oyunu olarak gördüyseniz, artık kaçışınız yok. Her türlü yarış fantazinizi yaşayabileceğiniz, her yarışseveri saracak kadar iyi bir oyun.



Trackmania Nations Forever
PC

Eşi hiç benzeri olmayan Trackmania Nations'ın ikincisi olan Forever, online bir çılgınlık haline geldi! Süper hızlı, süper eğlenceli, hem de bedava... Daha ne isteyebilirsiniz ki?

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK !

Yapımcıların verdikleri çıkış tarihlerini zırt pırt ertelemelerine gıcık oluyoruz. Sonra biz yalancı durumuna düşüyoruz sizlere karşı. Valla kabahat bizde değil tembel firmalarda!

KASIM 08	
Call of Duty: World at War	PC, PS3, 360, Wii, DS
Chronicles of Spellborn	PC
Cryostasis: Sleep of Reason	PC
Flower, Sun and Rain	DS
Football Manager 2009	PC
Grand Theft Auto IV	PC
Guitar Hero: World Tour	PS3, Wii
Left 4 Dead	PC, 360
Legend of Spyro: Dawn of the Dragon	PS3, Wii, DS
Lord of the Rings Online: Mines of Moria	PC
Men of War	PC
Mirror's Edge	PC, PS3, 360
Mortal Kombat vs. DC Universe	PS3, 360
Naruto: Ultimate Ninja Storm	PS3
Need for Speed Undercover	PC, PS3, 360, PS2, PSP, Wii, DS
Quantum of Solace: The Game	PC, PS3, 360, PS2, Wii, DS
Rayman Raving Rabbids: TV Party	Wii, DS
Resistance 2	PS3
Saint's Row 2	PC
Shaun White Snowboarding	PC, PS3, 360, PS2, PSP, DS
Silent Hill: Homecoming	PC, PS3
Sonic Unleashed	PS3 360, PS2, Wii
Star Wars: The Clone Wars - Lightsaber Duels	Wii
Steel Fury: Kharkov 1942	PC
Tom Clancy's EndWar	PS3, 360, PSP, DS
Tomb Raider: Underworld	PC, PS3, 360, PS2, Wii, DS
Tony Hawk's Motion	DS
Trauma Center: New Blood	Wii
Wii Music	Wii
ARALIK 08	
Damnation	PC, PS3, 360
Eternal Poison	Wii
Prince of Persia	PC, PS3, 360
Prince of Persia: The Fallen King	DS
Shin Megami Tensei: Persona 4	PS2
OCAK 09	
Red Faction: Guerrilla	PC, PS3, 360



So fell autumn rain…

Havalar soğudu, yağmurlar yağmaya başladı. Yağan sadece yağmur olmadı bu ay, birbirinden bomba oyunlar da bizi hiç düşünmeden, acımasızca yağdı üzerimize. Ama yağmak için nedense ayın sonunu tercih etti bu oyunlar; keyfini çıkara çıkara oynamakla hızlı biçimde oynayarak bu köşe için bir şeyler karalamak arasında kalıverdik. Açıkçası ben bir Fable 2'yi, bir Fallout 3'ü, bir Far Cry 2'yi öyle beş günde deli gibi oynayarak bitirmek istemedim. Bu 3F kardeşleri ağır ağır, sundukları her şeyi özümseyerek oynamak, hak ettikleri (tabi hak ediyorlarsa) yeri ayırmak istedim. Hangisinin hak ettiğini muhtemelen gelecek ay göreceksiniz, tabi arada planlarımızı alt üst eden yeni bir bomba çıkmazsa.

Peki bu ay ne var köşemizde? 1. yıl sürprizimizin bir parçası diyebiliriz aslında. Splinter Cell Pandora Tomorrow elinizde duruyor olmalı şu an, e peki takıldığınız yerlerde ne yapacaksınız? Elbette yazımızdan faydalanacaksınız. Tamam biliyorum siz muhtemelen yardıma ihtiyaç duymazsınız, ama bu Sam Fisher biraz tuhaf bir adam, ne zaman ne yapacağı belli olmuyor. Belki size çaktırmadan gölgelerde saklanır, 'aha da nerede bu adam?' diye düşünürken önünüze Oyungezer atıverir. Tesadüfen bu sayfalar açılır, nerede saklandığını öğrenirsiniz. Haydi o zaman termal gözlükleri takalım, yazımıza başlayalım.

-ESER GÜVEN

TAM ÇÖZÜM SPLINTER CELL® PANDORA TOMORROW

Görev 1 – Dili, Doğu Timor

Bölümün başında zaten yapmanız gerekenler ve genel hareketler tanıtılacağı için tek yapmanız gereken ekrandaki talimatları izlemek. İlk nöbetçiye vardığınızda ışığı vurun, nöbetçi ışığa doğru gidince onu geçebileceksiniz. Köşeyi dönmeden önce durun ve termal gözlüklerinizi takın. Gördüğünüz parlayan noktalar mayın, o yüzden dikkatli olun. Kutunun üzerine zıplayın, koşun ve tekrar ileri doğru zıplayın. Sağ taraftaki dar açıklığa girin, mesajı gördüğünüzde iki kez zıplama tuşuna basın. Bu pozisyondayken zıplama tuşuna tekrar bastığınızda daha da büyük mesafe kat edebileceksiniz.

Sola dönün ve kapıdan geçin, ilerideki kapıdan çıkıp direkten aşağı kayın. Nehre inin ve köprünün altına doğru ilerleyin. Sağ taraftaki nöbetçi otururken arkasından sessizce yaklaşın, yakalayarak sorguya çekin. İşiniz bitince onu bayıltın ve diğer nöbetçinin etrafta dolaşmasını bekleyin. Ateşin yanındaki direkten yukarı çıkın ve yukarıdaki çıkıntıya ulaşın. Soldaki merdivene geçin. Köşeyi döndüğünüzde dürbünlü bir nöbetçi göreceksiniz, dikkatli biçimde aşağısından geçin. Köşeye geldiğinizde Lambert size Sadono'nun bir sonraki odada olduğunu söyleyecek. Sadono kırmızı şapkalı olan. İlerlemeye devam edin, yolun sonuna geldiğinizde borudan yukarı tırmanarak çatıya ulaşın. Pencereden yana geçin ve aşağı inin, pencereyi açın ve Douglass'ın başındaki adamın ensesine bir tane yapıştırın. Şimdi Douglass'la konuşabilirsiniz, karşı taraftaki kapıdan geçin ve soldaki koridordan aşağı ilerleyin. Merdivenlerden indiğinizde üç nöbetçiden birinin devriye halinde olduğunu göreceksiniz. Onu takip edin ve duvardaki ışığı karарttıktan sonra avluya açılan ikili kapılara ulaşın. Yukarıdaki nöbetçide termal gözlük var, yani boşuna gölgelerde kalmaya çalışmayın. Durduğu balkonun altına ulaşınca sağdaki kapıdan girin ve merdivenlerden çıkın. Kapıdan içeri girin, Ingrid ile konuşun, merdivenlerden inin ve karşıdaki kapıya gidin. Bu diğer avluda da iki nöbetçi var. Merdivenin yanına gidin ve yukarı çıkarak spot ışığını kapayın. İkinci spot ışığını da kapattığınızda sol taraftaki yola girebilir ve ilerleyerek ilk görevi bitirebilirsiniz.

Görev 2 – Paris, Fransa

Önünüzdeki merdivenden aşağı inin ve yolun sonundaki nöbetçinin ayrılmasını bekleyin. Trenin içine girin, boruyu kullanarak varillerin üzerinden geçin. Buradaki iki elemanın trenden inmesini bekleyin ve devam edin. Yanmakta olan duvara geldiğinizde vanaya ateş edin ve kapıdan girin. Rafların arasında geçebileceğiniz kadar bir boşluk bulacaksınız.



Görev 1

Buradaki bilgisayarı kullandıktan sonra ikinci kapıdan girin. Bir sonraki kapının üzerine ışık var, bu yüzden nöbetçilerin bakmadığı bir an yakalayın ve maymuncukla kapıyı açın. Çömelerek ilerlemeye başlayın ve sol taraftan ilerleyerek üç askerin de geçmesini bekleyin. Üçü de sırtını döndüğünde geldikleri yere gidin. Buradaki iki askeri de bayıltmanız gerekiyor, aksi halde güvenlik terminalini yok edebilirler. Bunun için de sis bombası kullanmanızı öneririm, ilk askeri bayılttıktan sonra diğeri de neler olduğunu görmek için gelecek ve bombadan nasibini alacaktır. İkisini de karanlık bir köşeye saklayın ve sağdaki koridordaki tavan lambalarını vurun. Şimdi bilgisayar odasındaki güvenlik terminalini kullanın. Karanlık koridorda çömelmiş halde bekleyin ve askerler gidince içeri girip bombayı etkisiz hale getirin. Kapıdan çıkın ve köşeyi dönerek diğer kısma geçin.



Merdivenlerden çıkarken dikkat edin, hareket sensörleri hızlı hareket ettiğinizde sizi algılayabiliyorlar. Yavaşça çıktıktan sonra kapıdan girin ve diğer kapıyı maymuncukla açın. İçeri girdiğinizde soldaki odaya geçin, güvenlik kameralarına dikkat ederek bilgisayarı kullanın. Kapıdan çıkın ve diğer kapıyı öğrendiğiniz şifreyle (2457) açın.

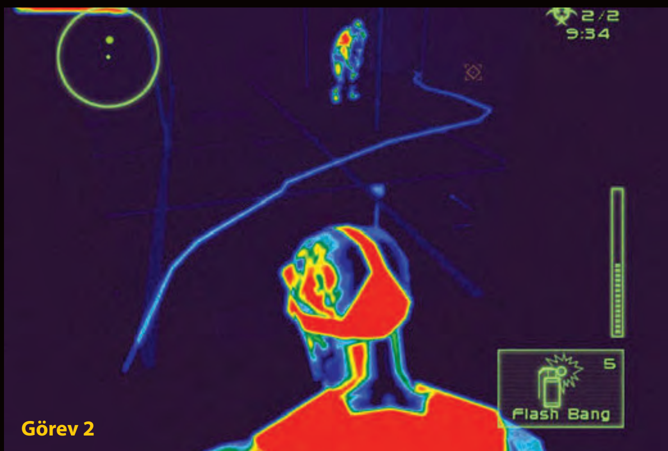
Lambayı söndürün ve kapının yanına saklanın. Nöbetçi içeri girince kapıdan çıkın ve sağdaki kapıya ilerleyin. Buradaki merdivenlerin yukarısında hem kamera, hem de duvar mayını bulunuyor. Kamerayı geçmek için çömelmiş durumda belli bir hızla gitmeniz lazım, ama çok hızlı giderseniz mayın patlayacağından dikkatli olmalısınız. Bir sonraki merdivenlere gidin ve kapıda optik kabloyu kullanın. Nöbetçiler arkalarını döndüğünde içeri girin ve bilgisayarı kullanarak şifreyi alın. Dışarı çıkın ve sağdaki koridordan ilerleyerek kapalı kapıya ulaşın. Bu kapının şifresi de 7562. İçeri girip tareti etkisiz hale getirin, sol taraftaki kapıyı maymuncukla açın. Aşağı atlayın ve çıkıntıya tutunun. Köşeye ulaştığınızda nöbetçiler sizi duyacak ama göremedikleri için bir sorun yaşamayacaksınız. Sona ulaştığınızda kapıdan girin ve odadaki kitaplığı kullanın. Ara demonun ardından sola gidin ve aşağı inerek Francoise ile konuşun. Konuştuktan sonra kendinize saklanacak bir yer bulun, patlayıcılar havaya uçtuktan sonra tekrar havalandırma deliğine tırmanın, sola gidin ve aşağı inin. Böylece görevi tamamlayacaksınız.

Görev 3 – Paris-Nice, Fransa

Bölüme başladığınızda yapmanız gereken ilk şey trenden düşmemeye çalışmak olacak. Ayrıca ilerlerken demiryolu işçilerinin sizi görmemesine dikkat edin, alarm verirlerse göreviniz başarısız olur. Vagonun ortasındaki bagaja saklanın ve işçi kahve makinesi gittiğinde sola doğru gidin ve o arkasını dönmeden trenin altına girin. Trenin altından ilerleyerek bir sonraki vagona girebilirsiniz. Tavandaki lambayı vurduktan sonra kapıda optik kablo kullanın. Teröristlerin konuşmasını dinledikten sonra oturmalarını bekleyin, kapıdan girin ve hemen ışığı kapatın. Vagondan ilerleyin, sağa dönerek koltukların arkasına saklanın. Işığa gelen yolcu sizi geçince ilerlemeye devam ederek son koltuklara ulaşın. Herkesin arkası size dönük olduğundan koridordan geçip otomatik kapılara gelebilecek ve bir sonraki kapıda optik kablo kullanabileceksiniz.



Kapıyı açmadan önce çalışanın yolcuyla konuşmasının bitmesini bekleyin. İlerleyerek sağdaki ikinci kapıya ulaşın. İçeride Normal bulunuyor, onunla konuştuktan sonra karanlık bir köşeye saklanın ve bilgisayarı kullanın. Norman'ı uzaktan takip edin ve aynı vagona geldiğinizde telefon konuşmasını lazerinizi kullanarak dinleyin. Konuşma bittiğinde sağdaki bara saklanın. Normal ayrılınca içinde yalnız bir nöbetçi bulunan vagona geçin ve sondaki kapıdan girin. Bir sonraki vagonun ortasında bir merdiven olmalı, bu merdivenden yukarı çıkın, kapağı açın ve ipe doğru ilerleyin. İpe zıpladığınızda görev sona erecek.



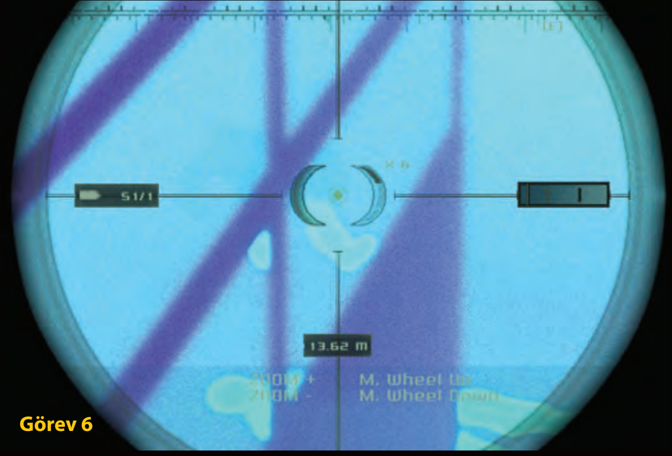
Görev 4 – Kudüs, İsrail

Merdivenlerden yukarı çıkın ve polis döndüğünde ilerleyin. Sokaktan ilerlerken sağ taraftan gidin yoksa ışık yüzünden kolay lokma olursunuz. Kutuların önünde bekleyin, iki polis birbirinden uzaklaştığında ikinciyi takip etmeye başlayın. Sağdaki pencerenin önünde bekleyin, polis geçince merdivenlerden inin ve sola gidin. Buradaki polis de yürümeye başlayacak, bu sefer de onu takip etmeye başlayın. Köşede durduğunuzda polis geri dönüp sallanan lambaya gidecek, duvarın sol tarafında kalarak hemen ışığı geçin ve direğe tırmanın. Buradan asılarak ilerleyin ve çıkıntıya ulaştığınızda kendinizi aşağı bırakın.

Polis arkasına döndüğünde aşağı inin ve yine duvarın sağında kalın. Merdivenlerden indiğinizde iki hırsız ve irtibatınız ile karşılaşacaksınız. Hemen iki hırsızı da dirsek darbeleriyle etkisiz hale getirin ve Saul ile konuşun. Buradaki ekipmanı topladıktan sonra tekrar Saul ile konuşun. Onu saklanarak takip edin. Geldiğiniz yerin arkasındaki sokakta bir polis var, sağ tarafından ilerlerseniz görünmeden geçebilirsiniz. Diğer polise dikkat ederek sağ tarafa geçin, merdivenlerden inin ve sola dönün. Buradaki kadın gittiğinde sola dönün ve direkten yukarı tırmanın. Çıkıntıdan ilerleyin ve pencereye ulaştığınızda kendinizi aşağı >>



Görev 5



Görev 6

>> bırakın. Karşı binadan sivil arkasını döndüğünde onun durduğu yerin karşısına zıplayın. Aşağıdaki polisi izleyin ve boruya ulaştığınızda yukarı tırmanın. Mavi pencereleri geçerken kilisenin çanları çalmaya başlayacak ve hedefinizi karşıda göreceksiniz. Kayarak karşıya geçin ve duvardan aşağı inin.

Dahlia ile konuştuktan sonra sürekli olarak gölgede kalarak onu takip etmeye başlayın. Polisle konuşurken kıpırdamayın, gitmeye başladıklarında sağdaki sokağa girip duvarda asılı kalın. Konuşması bittiğinde altınızdan geçecek, yere inip takibe devam edebilirsiniz. Dahlia ile konuşup ilerlemeye devam edin. Merdivenlerden aşağıya inin ve Dahlia büyük pencereleri geçtikten sonra merdivenlerin yanında durun. Polisin görmeyeceğinden emin olduğunuzda yürümeye başlayın, köşeyi döndüğünüzde polis Dahlia'yı durduracak ama tekmeyi de yiyecek. Tekrar Dahlia ile konuşun ve ilerlemeye devam edin. Yolun sonundaki boruya tırmanarak odaya girin. Karşı taraftaki odanın penceresinden çıkın ve sağdaki borudan tırmanın. Duvardan aşağı inin ve köşede bekleyerek Dahlia'yı takibe devam edin. Yine bir polis onu durduracak ve kapıdan geçmesine izin verecek. Polis geriye dönerken ıslık çalarak dikkatini çekin, sokağa girdiğinde ise kapıdan geçin. Dahlia soldaki kapıda bulunuyor, yanına gidin ve konuşun. Asansöre bindiğinizde Lambert onu öldürmenizi isteyecek, bu isteği yerine getirin.

Asansör zemine indiğinde karşılaşacağınız teröristleri hemen vurun. Merdivenden aşağı inin ve köşede bekleyerek diğer iki teröristi de halledin. Diğer köşeye geçtiğinizde aydınlık bir oda göreceksiniz. Uygun zamanı kollayıp odaya girin ve ND133'ü çalın. Buradan kaçarken teröristleri ıslık çalarak karanlık köşelere çekebilir ve etkisiz hale getirebilirsiniz. Tekrar yukarı çıktığınızda çömelerek ilerlemeye başlayın ve polise görünmeyin. Çöp kutusunu geçtikten sonra lambayı vurarak polislerin dikkatini çekin. Ateşin etrafından dolaşın ve duvara yapışık biçimde çıkış noktasına doğru ilerleyin.

Görev 5 – Kundang, Endonezya

Öncelikle tanıdık bir sima olan Douglass ile konuşun. Aşağıya indiğinizde sağdaki çadırdan bir nöbetçi çıkacak. Arkasını döndüğünde soldaki çadıra geçin ve gölgede saklanın. Nöbetçi oturduğunda çadırın arkasından dolaşın, diğer nöbetçi de arkasını döndüğünde arabanın önündeki kulübeye girin ve içeridekileri toplayın. Şimdi arabanın sağ tarafına geçin, devriye gezen nöbetçi sizi geçtiğinde dikenli tellere ulaşana kadar ilerleyin. İki nöbetçinin dikenli teller hakkında konuşmalarını ve birinin büyük bir hata yapmasını seyredin. Diğer nöbetçi arkasını döner dönmez takip etmeye başlayın ve diğer telleri görmek için termal gözlüğünüzü kullanın.

Büyük bir hangara ulaşacaksınız ve içeride Sadono'nun uçağı bulunuyor. Her ne kadar burada iki nöbetçi olsa da etraf karanlık olduğundan sizi görmeyecekler. Konuşmaya başladıklarında merdivene gidin ve ışıkları kapatın. Kırık çıkıntıya gidin ve yukarıya tırmanarak hangarın diğer tarafına geçin. Bombayı uçağın yan tarafına yerleştirdikten sonra arkanızdaki kapıdan çıkın. Küçük kulübenin hemen yan tarafında bekleyin. Dışarıdaki nöbeti sizi geçtiğinde içerideki de arkasını dönmüş olacak. Kulübenin içindeki lambayı vurun ve tekrar saklanın. İçerideki nöbetçi sizi geçtiğinde içeri girin ve düğmeye basın.

Şimdi yeni yoldan ilerleyerek sol tarafa saklanabilirsiniz. Burada saklandığınızda köpek sizin kokunuzu almayacak ve sizi geçtiğinde ilerlemeye devam edebileceksiniz. Çimenliğe ulaştığınızda tellere çok dikkat etmelisiniz. Tüfeğinize geçin ve kuledeki nöbetçiyi haklayın, sonra da arabanın yanındaki patlayıcı varilleri havaya uçurun. Nöbetçiler incelemeye çıkınca kuleye koşun, merdivenlerden tırmanın ve çitin üzerinden kayarak geçin.

Üç nöbetçi ve Sadono'yu görene kadar ilerleyin. Gittiklerinde soldaki platformun üzerine çıkın. Yakındaki nöbetçi sağa gittiğinde aşağı atlayın ve platformun yanına saklayın. Nöbetçi geri geldiğinde sizi geçmesini bekleyin ve karşıdaki yola koşun. Bu yolu takip ettiğinizde Sadono'yu göreceksiniz. Kulübeden çıkınca soldan dar sokağa girin ve pencereye kadar tırmanın. İçeri girip merdivenlerden aşağı inin. Sağa dönün ve soldaki kapıdan girin. Tekrar soldaki kapıdan girip cephaneyi toparlayın ve Sadono'nun geçtiği kulübeye gidin. Onu takip edin ama kapıya geldiğinizde durun. Duvarın sağ tarafında bekleyin, nöbetçi gittiğinde kapının karşısındaki direğe tırmanın. Kutulardan ilerleyin ve arabayı gördüğünüz yerde durun. Arabaya bir kamera fırlatın, Sadono'nun girdiği şifreyi kaydedin. Aşağı atlayın, nöbetçinin arkasındaki girişten geçerek merdivenden aşağı inin.

İlerlemeye devam edin ve balkona zıplayıp karşı tarafa geçin. Merdivenleri geçince kapıdan girin, tekrar merdivenlerden çıkın ve ışıkları kapayın. Bir sonraki odanın köşesindeki lambayı vurup sağdaki kapıdan geçin. Pilotun üzerindeki lambayı vurun ve onunla konuşun. Şifreli kapıyı açın (0623) ve merdivenden



Görev 7

yukarı çıkın. Varillerin yanındaki fişekleri alın ve borudan yukarı tırmanın. Borudan karşıya geçince sessizce aşağı atlayın. Soldan ilerleyerek ağacı geçin, sol tarafta kaldığınız sürece buradaki taret sizin için herhangi bir tehlike yaratmayacaktır. Kulübenin diğer kapısından çıkın, sırtınızı kutuya yaslayın ve nöbetçiyle spot ışıkları farklı yerlere bakarken diğer taraftaki kapıya gidin. Kapıyı şifreyle açın (1492), duvara yaslanın ve Sadono'nun telefon konuşmasını dinleyin. Sadono odadan çıkınca kamerayı vurun, hemen bilgisayarı kullanın ve saklanın. Köşeyi dönün, duvardaki düğmeye basın. Koridordan ilerlemeye başlayın. Nöbetçiler durmanız için bağırdığında hemen çömelin ve son hızla çıkışa doğru ilerleyin.



Görev 6 – Komodo, Endonezya

Başlar başlamaz ilerideki arabaya doğru gidin. Arabanın arkasında durun ve iyi bir zamanlamayla üzerinde taret bulunan platforma tırmanın. Termal gözlükleri kullanarak tuzak telini görün ve üzerinden atlayın. Bir sonraki platforma tırmanın ve ilerlemeye devam edin. Aşağıya inin, sağ taraftaki çitin üzerindeki ışığı vurun. Sağdan ilerlediğinizde çit ile kulübe arasında bir boşluk göreceksiniz. Buradan zıplayarak yukarı çıkın ve kapıdan içeri girin. Sağa gittiğinizde kulübeyle karşılaşacaksınız. Bir sonraki kulübeye rahatça geçmeniz mümkün değil çünkü ortalık çok aydınlık. Ayrıca buradaki köpek de kokunuzu hemen alacaktır. Bunun yerine kulübenin dışında durun ve etrafta dolaşarak çit ile aradaki açıklığa gelin. Yukarıya tırmanın, aşağıda televizyon izleyen bir nöbetçi göreceksiniz. Televizyona daldığı için sizi rahatsız etmeyecek, aşağı ini ve duvardaki boşluğa çömelin.

Şişelere ateş eden nöbetçinin işi bittiğinde kutuların yanından dolaşın, çiti geçin ve kulübenin arkasında bekleyin. İçeri girdiğinizde termal gözlüğü takarak lazerleri geçmelisiniz. Yolun sonundaki merdivenlerden aşağı inin, asansörü kullanın. Koridordan ilerlediğinizde sola dönün ve bir süre bekleyin. Nöbetçilerin geçmesini bekleyin, içeri girin ve teknisyeni yakalayarak sorgulayın. Teknisyeni bayıltıp karanlık bir yere saklayın. Işıkları vurarak nöbetçileri geçin, sağa doğru devam edin ve kapıdan girin.

Merdivenlerden çıkın ve teleferiğe ulaşın. Düğmeye basın ve platformun altındaki tele tutunarak aşağı kayın. Bir sonraki platforma ulaştığınızda hemen sola geçin. Merdivenlerden inin, kapıdan geçin ve bir sonraki merdivenlerden tekrar aşağı inin. Köşede bekleyin ve nöbetçi arkasını döndüğünde sağ tarafa saklanın. Nöbetçi geçtiğinde saklandığınız yerden çıkın ve sağa doğru gidin. Yavaşça ilerleyerek merdivenden aşağı inin, ışığı kapayın ve sağdaki masanın altına saklanın. İçeri giren albayı yakalayın ve göz taramasında kullanın. Bayılttıktan sonra saklamayı unutmayın. Şimdi içeri girin ve nöbetçilerin susmasını bekleyin. Nöbetçilerden biri ayrılınca diğerini sessizce geçin ve küçük odadaki bilgisayarı kullanın.

Girdiğiniz kapıdan çıkın ve sağa dönün. Merdivenden yukarı tırmanın ve sol taraftaki köprüden geçin. Silah seslerini duyduğunuzda sola dönün ve nöbetçilerin yanında duran varilleri havaya uçurun. Tekrar merdivenlerden aşağı inin ve artık ölmüş olan nöbetçilerin yanına gidin. Yolun sonundaki merdivenlerden inerek görevi bitirin.

Görev 7 – Cakarta, Endonezya

Coen'le konuştuktan sonra merdivenden aşağı inin. Çatıdan karşıya geçin ve duvardan aşağı inin. Nöbetçi yerinden ayrıldığında peşine takılın ve gölgeden ilerleyin. Sağ taraftaki ışığı vurduktan sonra yola devam edin. İlerideki sallanan ışığı vurduktan sonra sokaktan ilerlemeye devam edin. Sağ taraftaki büyük ışığı vurun ve soldaki merdivenden yukarı çıkın. Buradaki zemin kırık, odanın ortasındaki borudan aşağı inebilirsiniz. Kapıdan çıkın ve hemen dışarıdaki iki çöp kutusunun arkasında bekleyin. Buradaki ışık saklanmanızı biraz zorlayacak ama nöbetçilerin hareketlerini takip ederek geçebileceksiniz.

Minibüsün ön tarafındaki kanalizasyon merdiveninden aşağı inin. Sağdaki pasajdan ilerleyin ve açıklıkta durun. Nöbetçi uzaklaştığında tavandaki ışığı ve soldaki kamerayı vurun. İlerlemeye devam edin ve arkasını döndüğünde merdiveni kullanın. Şimdi büyük bir uydu çanağının arkasındasınız. Spot ışığı uzaklaştığında çanağın sal tarafından koşarak diğer çanağa ulaşın. Termal gözlükleri kullanarak mayınlardan uzak durun. Spot ışığına da dikkat ederek çite ulaşın ve tırmanarak sağdaki kapıdan içeri girin. Sol duvara yapışmış halde arabanın yanındaki nöbetçiyi sessizce geçin. Çıkıntıya tırmanın ve zıplayarak bir sonraki çıkıntıya ulaşın. Buradaki camı kırın ve aşağı inin, sütunun arkasında bekleyip nöbetçiyi atlatarak asansöre binin.

Sağdaki duvarda bekleyin ve sol duvardaki ikinci ışığı vurarak taretin oraya dönmesini sağlayın. Hemen tareti geçin ve zemindeki ışığı vurun. Nöbetçi geçince sol duvardaki ışıkları vurun. Kapıdan girin ve sağda bekleyin. Oturmakta olan nöbetçiyi bayıltın ve sola giderek kapıdan içeri girin. Ingrid ile konuşun, onu asansöre kadar takip edin ve retina tarayıcıyı kullanmasını bekleyin. Kapıdan geçtiğinizde Ingrid size sola girmenizi söyleyecek, hemen sağ tarafa sis bombası atarak oradaki nöbetçileri haklayın. Oraya koşacak olan diğer iki nöbetçiyi de hemen kafalarından vurarak indirin. Sola gidin ve nöbetçi alarm veremeden şok tabancasıyla etkisiz hale getirin. Asansörleri geçin ve köşede bekleyin. Soldaki lambayı vurun ve kamera başka yere döndüğünde altına saklanın. Nöbetçiden kurtulduğunuzda borudan tırmanın ve havalandırma tünelinden geçin.

Televizyon stüdyosuna vardığınızda Sadono'nun bütün korumalarını vurun ve hemen Sadono'yu yakalayıp sorguya çekin. Havalandırma tünelinin altındaki retina tarayıcıyı kullanın ve onunla birlikte ilerlemeye devam edin. Karşınıza yeni bir tarayıcı çıkacak, bunu da kullandıktan sonra Sadono'yu Ingrid'e bırakabilirsiniz.

Görev 8 - Los Angeles, ABD

Çitin üzerine tırmanın ve sol duvara yaslanın. "Stand Express" yazısı taşıyan büyük kamyonu bekleyin ve kamyonun arkasına tırmanın. Sürücü ve koruma görevlisinin sohbeti bittiğinde kamyon hareket edecek. Kamyondan çıkın ve taşıyıcıların gelmesini bekleyin. Koruma ve köpeği uzaklaşınca güvenlik kulübesinin içindeki beyaz gömlekli görevliyi öldürün. Odadan çıkın ve temizlikçinin çıktığı odaya girin. Işığı kapayın ve bir sonraki kapıdan çıkın. Havalandırmaya girin ve soldaki ilk açıklıktan dışarı çıkın. Görevliyi öldürün ve bir sonraki alana ilerleyin.
Sağa dönün ve karton kutuların arasında bekleyin. Yanınıza gelen görevliyi yakalayın ve karanlığa çekerek öldürün. Yeniden açıklığa dönün ve sandalyede oturan adama da aynı muameleyi yapın. Bir sonraki iskeleye geçin ve sol taraftan ilerleyerek sandıkların üzerine çıkın. Aşağınızdan geçen korumalara görünmeden sağ taraftaki kapıya ulaşın ve merdivenlerden inin. Sağınızdaki direğe tırmanın ve üst taraftaki mazgala ulaşın. Mazgallardan ilerleyerek kapıya ulaşın ve merdivenlerden çıkın.

Kapıdan geçin ve sola dönün. Yolun sonundaki kapıyı açan korumanın girdiği şifreyi görmeye çalışın. Korumayı öldürdükten sonra kapıya 5325 şifresini girin ve merdivenlerden aşağı inin. Kapıdan geçin ve korumayı takip edin. Yakaladığınız korumayı sorguladıktan sonra karanlık bir yere götürün ve işini bitirin.

Telefon başındaki eleman uyuyakaldığı için yanından rahatlıkla geçin ve kapıya yönelin. Sağ taraftaki duvara yaslanın ve büyük ekranın arkasından geçin. İşçilerin çıktıkları kapıya yönelin ve aşağı inin. Tavandaki 6 ışığı vurun. Sağ taraftaki merdivenden tırmandığınızda Soth ve iki korumasını göreceksiniz. Onları öldürdüğünüzde bölümü tamamlamış olacaksınız.

OYUNBOZAN

YASAL UYARI: HİLE YAPMANIN SİSTEMİNİZE GETİRECEĞİ HASARLARDAN MÜESSESEMİZ SORUMLU DEĞİLDİR!



PC

SPORE

Aşğıdaki hileleri **Ctrl + Shift + C** tuşuna basarak açacağınız konsola yazın ve Enter'a basarak hileyi aktifleştirin.
DNA ekler: **addDNA**
Serbest kamera moduna geçer: **freeCam**
Aksiyonu açıklar ve komutun ne işe yaradığını anlatır: **help** (komut)
Tüm ipuçlarını oyundan kaldırır: **killallhints**
Civilization ve Spaces bölümlerinde paranızı yükseltir: **moreMoney**
Azalan sağlık tekrar dolar: **refillMotives**
Saati ayarlar: **SetTime** (saat, dakika)
Süper silahları açar: **unlockSuperWeapons**
Space modunda creation tool'u açar veya tekrar şarj eder: **spaceCreate**
Oyuna yağlı boya efekti verir: sytleFilter: **-oil-Paint**
Oyunu siyah-beyaz olarak oynamak: **styleFilter –filmNoir**
Görüntü stilini eski haline çevirme: **stylefilter –none**
Bölümleri açmak (ana menüdeyken): **levels –unlock**
Complexity limiti yok: **freedom**
Bulunduğunuz evrenin GIF fotoğrafını yakalar: **capturePlanetGIF**
Serbest kamera modu: **freeCam**
Tüm hileleri oyundan kaldırır: **killallhints**

CRYSIS WARHEAD

Crysis *warhead\game\config* dizinine gidin ve *diff_easy.cfg, diff_normal.cfg, diff_hard.cfg* dosyalarından artık hangi zorluk seviyesinde oynayacaksanız o dosyada değişiklik yapmanız gerekiyor. **con_restricted = 0** satırını dosyanın içine ekleyin ve oyuna girin. Oyun esnasında ~ tuşuna basarak konsolu açın ve hile satırlarını dosyaya ekleyin.
God modu: **g_godMode = 1**
Sınırsız cephane: **i_unlimitedammo = 1**
Belirtilmiş nesneyi yaratma: **i_giveitem <item adı>**
Enerji kaybı olmaz: **g_suitCloakEnergyDrainAdjuster = 0**
Daha hızlı koşar: **g_suitSpeedMult = 2.85**
Daha fazla armor puanı: **g_suitArmorHealthValue = 900.0**
Ekstra sağlık: **g_playerHealthValue = 900.0**
Silah limiti yok: **i_noweaponlimit = 1**
Sınırsız gece görüşü: **hud_nightVisionConsumption = 0**
Koreliler Korece konuşur: **ai_UseAlternativeReadability = 0**

BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

"\Ubisoft\Gearbox Software\Brothers in Arms - Hell's Highway\SumacGame\Config\" dizinindeki DefaultInput.ini dosyasını aşağıdaki gibi değiştirin:
[Engine.Console]
ConsoleKey=TAB
TypeKey=TAB
MaxScrollbackSize=1024
HistoryBot=-1
Dosyayı kaydedin ve oyuna girin. TAB tuşuyla konsolu açabilir, hileleri girebilirsiniz (her bölüm başı DefaultInput.ini dosyasını update etmek isteyecektir oyun, YES demelisiniz)
God modu: **god**
Uçmak: **fly**
Duvardan geçmek: **ghost**
Tam cephane: **allammo**
Enter Codes'a girin ve şu hileleri yazın.
American Assault ve German Commander bonus online karakterleri açmak: **HI9WTPXSUK**
Tüm recon puanları: **0ZNDRBICRA**
Kilroy alert: **SH2VYIVNZF** veya **4V35JZHQD6**
Not: Xbox360 versiyonu için de geçerlidir.

LEGO BATMAN

Arkham Asylum'daki Batcave'deki bilgisayara kodları girebilirsiniz (karakterleri açmak Free Play modunda işe yaramaktadır)

Alfred Pennyworth: **ZAQ637**
Batgirl: **JKR331**
Bruce Wayne: **BDJ327**
Catwoman: **M1AAWW**
Freeze Girl: **XVK541**
The Joker: **CCB199**
Penguen: **KPJ748**
Polis: **JRY983**
S.W.A.T. : **HTF114**
Riddler: **CRY928**

Skoru her zaman katla: **9LRGNB**
Decoy: **TQ09K3**
Ekstra kalp: **ML3KHP**
Hızlı inşaa: **GHJ2DY**
Yenilmezlik: **WYD5CP**
Minikit dedektörü: **ZXGH9J**
10x skor: **18HW07**

Bat-Tank: **KNTT4B**
Bruce Wayne'in özel jeti: **LEA664**
Çöp kamyonu: **DUS483**
Riddler'ın jeti: **HAHAHA**
Robin'in denizaltısı: **TTF453**
Two-Face'in kalkanlı kamyonu: **EFE933**
Not: PS3 ve Wii versiyonu için de geçerlidir.

PS3

SILENT HILL: HOMECOMING

Kodu "Press Start" ekranında girmelisiniz.
Alex'in genç halindeki kostümü açar: **Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Sol, Sağ, Sol, Sağ, Daire.**

Good ending: Alex'in babasını affetmeli, annesini öldürürken merhamet göstermelisiniz.



Hospital ending: Babasını affedin ve annesini öldürmeyin.
Drowning ending: Babasını affetmeyin ve annesine merhamet gösterin.
Bogeyman ending: Babasını affetmeyin, annesine merhamet göstermeyin ve wheeler'ı kurtarmayın.
UFO ending: Babasını affetmeyin, annesine merhamet göstermeyin ama Wheeler'ı kurtarın.

*Her sonu gördüğünüzde başka bir kostüm açılacaktır.

Dairesel testere: Oyunu bir kez bitirip ikincisine başladığınızda Sheperd'ların garajında bu silahı bulabilirsiniz.

Lazer silahı: UFO ending'i gördükten sonraki oyununuzda Joshua'nın odasındaki kilitli kutudan alabilirsiniz.
Not: Oyunun Xbox360 versiyonu için de geçerlidir.

NBA 2K9

Features'tan Codes ekranına gidin ve kodları girin.
2K spor takımı: 2ksports
ABA topu: payrespect
NBA Development takımı: nba2k
Superstar takımı: Ilmohffaae
Visual Concepts takımı: vcteam

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED
Kodları Inout Code ekranından girebilirsiniz.
General Rahm Kota ile oynayabilmek: **MANDALORE**
Kento kostümünü açar: **WOOKIEE**
Sith kostümünü açar: **HOLOCRON**
Jedi seremoni kostümünü açar: **DANTOOINE**
Sith Stalker armor'unu açar: **KORRIBAN**
Yeni bir kombo açar: **MARAJADE**
Daha fazla hasar verir: **LIGHTSABER**
Tüm Force güçleri açılır ve maksimum hale gelir: **KATARN**
Kombolar açılır: **RAGNOS**
Tüm Force komboları açılır: **MOLDYCROW**
Tüm 32 kostümü açar: **SOHNDANN**
Sith Master zorluk seviyesi açılır: **SITHSPAWN**
Not: Xbox360 versiyonu için de geçerlidir.

SAINTS ROW 2

Telefon defterinden aşağıdaki telefon numaralarını çevirin.

#1 : Tam sağlık
#2 : Araç sayısı artar:
#3 : Süt kemikler
#6 : Sınırsız koşu
#7 : Süper patlayıcılar
#9 : Sınırsız şarjör
#11:Sınırsız kurşun
#16:Kötü arabalar
#18:Yerçekimi azalır
#36:Asla ölmez
#cashmoneyz: $1000
Not: Xbox360 versiyonu için de geçerlidir.

BLITZ: THE LEAGUE 2

Sayı yaptıktan hemen sonra doğru tuşlara bastığınız taktirde çeşitli sevinme animasyonlarını görebilirsiniz.

Ball Spike: **A, A, A, B**
Beer Chug: **A, A, B, B**
Dance Fever: **Y, Y, Y, A**
En Garde: **B, B, B, X**
The Fiddler: **Y, X, X, Y**
Get Down: **B, A, B, Y**
Golf Putt: **A, X, Y, B**
Grenade: **A, X, B, Y**
Helmet Fling: **A, X, A, X**
Tango: **Y, X, A, X**

DEAD SPACE

Oyun sırasında Start'a basarak oyunu dondurun ve hileleri girin.

Oksijeni tekrardan doldurur: **X, X , Y, Y, Y**
Stasis ve Kinesis enerjilerini doldurur: **X, Y, Y, X, Y**

+2 Node: **Y, X, X, X, Y**
+1000 credit: **X, X, X, Y, X**
+2000 credit: **X, X, X, Y, Y**
+5000 credit: **X, X, X, Y, X, Y**
+10000 credit: **X, Y, Y, Y, X, X, Y**

FRACTURE

Alternatif kostüm: Oyun sırasında Start'a basın ve **Yukarı Sağ, Sol, Aşağı, Yukarı, Sol, Sağ, Aşağı** tuşlarına basın.

BAJA: EDGE OF CONTROL

Ana menüden Options'a oradan da Cheats Codes'a girin.
Tüm araç ve pistler: **SHOWTIME**
Tüm performans parçalarıyla kamyon: **SUPERMAX**
Not: Oyunun PS3 versiyonu için de geçerlidir.

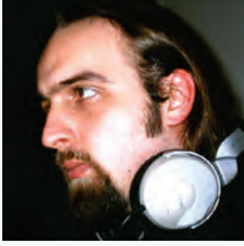
Wii

TAK AND GUARDIANS OF GROSS

Extras kısmından Cheat Codes ekranında hileleri girebilirsiniz.
Bölüm seçmek: **GUDGEON**
Sınırsız Nova: **CAKEDAY**
Yenilmezlik: **KRUNKIN**
Tüm mini oyunar: **CURLING**
Güçsüz düşmanlar: **CODMODE**
Tüm ödüller: **SNEAKER**
Tüm konsept art'lar: **FRIVERS**

ORGANiZE SANAYi





DUVARA ATILAN İLK ÇİZİK

Son iki yılın her gününde, her dakikasında canımı sıkmayı başarmış sorunlarımın bir kısmından en nihayetinde kurtulmayı başardım. Bu yüzden bu aybaşında her zamankinden biraz daha keyifli girdim Organize Sanayi'nin kapısından içeriye. Keyfimin üstüne bir de kaymak tabakası çekmek için kum torbası olarak kullandığım MEK'lerle biraz vakit geçirdim. Hafif ter attıktan sonra sakinden benchmarklara giriştim. Bir iki gün uzak kaldığım sistemim hasretime dayanamayıp kendini dağıtmış bir halde çıktı karşıma. Kendisini 2071 yılında sanan aklı evvel sistemim, haliyle 63 yıllık ayarlarımdan da kurtulmuştu. AMD platformu kullanmadığımdan Fusion'ın ellerine teslim edemedim sistemi. Sıfırdan başladım adam etmeye. 'Neden olmasın' diyerek bu süreci bir de kâğıda döktüm ki sizlerle paylaşabileyim. Elbette ki sorunlardan kurtulma dönemim Organize Sanayi'nin kapısından girişimi de bir hayli geciktirdi bu ay. Bu arada, zamanında yapılması gereken işler kendi kendilerini halletmediklerinden bir hayli sıkışıverdi programım. Üç seneden uzun zamandır tatil görmemiş zihnime ilaç gibi gelmedi elbette bu durum. Ne mutlu ki Oyungezer'imiz birinci yaşına bastı, onu kutladık, kutluyoruz hep beraber. Böyle banana-sıl da bir kuvvet geldi, anlatamam... O kuvvetle dalmışım Organize Sanayi bölgesine.

Organize Sanayi Üretim Alanları

Samsung VP-MX20C Dijital Kamera

YOUTUBE'UN EN YAKIN DOSTU - KAAN ALKIN

Dünya âleme rezil olmamıza neden olan YouTube muhabbeti üstüne Organize Sanayi bölgesine üstünde *YouTube friendly* yazan bir ambalajla giren ürüne, bölge sakinlerinin dönüp ters ters bakmasını olağan karşılıyorum. Hatta ters ters bakanlardan biri de benim. Duruma en çok alınan da yine Samsung marka emektar DV kameram olsa gerek.



Ürünün beni anlayacağını bilsem oturur anlatırdım cidden. YouTube bir çılgınlık olabilir, bu kamerayla aldığımız videoları YouTube'a zahmetsizce yüklüyor olabiliriz ancak bu ülke sınırlarında bu slogan kesinlikle iş yapmaz. 'Değiştir üstünü, öyle gel' diyebilirdim ama böyle bir şansımız yok. Ürün ayrıca iPod dostu olduğunu da iddia ediyor. Bakalım neden?

Web & Mobile modunda aldığımız videolar, mp3 çalarların ve YouTube'un desteklediği, H.264 formatında kayıt ediliyor. Böylece aldığımız videoları hem bu cihazlarda oynatabiliyoruz, hem de ürünle birlikte gelen yazılım sayesinde direkt YouTube'a aktarabiliyoruz. Ayrıca bu formatta çok daha uzun videolar alabiliyoruz.

Samsung VP-MX20C, 34x optik, 1200x dijital zoom yapabiliyor. Tüm kontrolleri 2.7" LCD ekranı üstündeki tuşlarla halledebiliyoruz. Ayrıca video alırken çeşitli efektler eklememiz mümkün. Işık ve renk düzenlemeyi video alırken sorunsuzca gerçekleştirebiliyoruz. Ürün oldukça hoş tasarımı ve yuvarlak hatlarıyla elimize rahatlıkla oturuyor ve şık bir görünüme sahip. Fakaaaat…

Bu oldukça şık ve alımlı kameranın bize göre iki ciddi problemi var. Birincisi LCD ekranın görüntü kalitesi oldukça düşük; ürünün kendi menülerinde bile gezerken dağınık ve net olmayan bir görüntü var ekranda. 'Öyle ayar yapayım, böyle ayar yapayım' uğraştım ama çatlayan patlayan renkleri bir türlü çözemedim. Ayrıca ürünle ulaşabildiğimiz en yüksek çözünürlükler, resim çekerken 800x600, video alırken ise 720x576.

Ürünün pili gerçekten uzun süre kayıt almanıza imkan tanıyor. İncelediğimiz modelin 8GB'lık bir flash belleği de bulunuyordu. Ayrıca SD kartlarla bellek miktarını arttırmak mümkün. Ürünün şarj etmek ve bilgisayarımıza bağlamak için kullandığımız kaidesi de oldukça hoş ve kullanışlı ancak arka arkaya sıraladığım ve sıralayabileceğim artılarının hiçbiri görüntü kalitesiyle ilgili sorunları ortadan kaldırmıyor ve ürüne ısınmamıza imkân tanımıyor. Hem ağırlık olarak, hem de beceri olarak fazlaca hafif bir dijital kamera arıyorsanız, sadece bu nedenle ilgilenebileceğiniz bir ürün olmuş maalesef. Ne kadar da şekerdi kendi görüntüsü hâlbuki.



iNCELEME

Performans: 2
Fiyat: 4
Artılar: Hafif, Görüntüsü hoş, Çok becerikli
Eksiler: Kayıt ve LCD kalitesi düşük
Üretim: Samsung www.samsung.com.tr
İthalat: Koyuncu www.koyuncu.com.tr
Fiyatı: 399 YTL

OYUNGEZER TEST SiSTEMi

Organize Sanayi'ye gelen ürünler test edilirken oldukça gelişmiş bir test sistemi kullanılıyor. Her ürün için farklı sabit disklerde işletim sistemleri saklanıyor, ürün tipine ve test kriterlerine göre sistem bileşenleri seçiliyor. Organize Sanayi'deki ürünler incelenirken aşağıdaki bileşenlerle test edildiklerini unutmayınız. Sizin kendi sisteminize göre ürün performanslarında değişiklikler olabilir.

İŞLEMCİ:	Intel Core 2 Duo 7300, Intel Core 2 Duo 8400, Intel Core 2 Quad Extreme 9650
ANAKART:	Asus Formula Maximus Special Edition, Asus Formula Rampage, Asus P5Q
EKRAN KARTI:	Asus EN9800GX2 1GB, Asus EN9800GTX
DVD SÜRÜCÜ:	Samsung Writemaster DVD-RW 20x
SABİT SÜRÜCÜ:	Samsung 320GB SATAII x 6 (HD321KJ)
BELLEK:	OCZ Reaper HPC PC2 8500 2GB DDR2 kit, OCZ ReaperX 4GB kit DDR2 kit
CPU SOĞUTUCU:	OCZ Vendetta CPU Cooler
GÜÇ KAYNAĞI:	High Power 1000 Watt
MONİTÖR:	Samsung SyncMaster 226CW












ASUS Rock Solid · Heart Touching
SAMSUNG
OCZ Technology
intel Core 2 Extreme inside

Asus EN9800GT Matrix 512MB DDR3

GERÇEK DÜNYAYA HOŞ GELDİN - KAAN ALKIN

Ekran kartları savaşlarında yepyeni bir dönemece girdik. Nvidia'nın uzun süreli liderliği sona erdi. ATI ciddi bir çıkış yaptı ve hem fiyat performans, hem de hız yarışında burun farkıyla öne geçti. Bu çarpışmalar sırasında ATI ekran kartlarına o denli gömüldük ki elime Nvidia bir kart geçince açıkçası şaşırdım. Nerelerdeydin sen Nvidia?



Asus EN9800GT Matrix, adı gibi ilginç bir kart. Üstündeki hem güçlü, hem de göze hoş görünen soğutma sistemiyle dikkat çekiyor. Ayrıca Asus'un referans ürünleri dışındaki ürünlerinin çoğunda olduğu gibi, aynı model ekran kartlarına göre daha yüksek performans vaat ediyor ancak benim dikkatimi en çok çeken özellik, bu akıllı ürünün 2B uygulamaları çalıştırırken %30'a varan oranlarda enerji tasarrufu sağlaması oldu. Elbette ki biz GamerOSD teknolojisini kullanarak tasarruf ettiğimizden, fazla enerjiyi bir çırpıda harcayıveriyoruz. Hatırlarsanız GamerOSD, gerçek zamanlı overclock, benchmark ve oyunlardan video alma özelliklerine sahip bir Asus yazılımıydı. Republic of Gamers logosu taşıyan ürünle birlikte bu yazılım da geliyor.

Benim Asus ürünlerinde daha önce rastlamadığım iki yazılım daha eklenmiş pakete. Tracker'la farklı kullanıcılar için, farklı donanım profilleri oluşturup kullanabiliyoruz. Online Video Security yazılımıyla da sahip olduğumuz kameramızla evimizde olan biten olayları -nerede olursak olalım- görüntüleyebiliyoruz. Ayrıca yazılım bize beklenmedik hareketleri anında haber verebiliyor. Bir ekran kartıyla böyle bir yazılımın gelmesi de değişik bir durum tabii… Asus'unuzu kıskanıp çalmaya kalkarlar diye koymuşlar muhtemelen.

PERFORMANS TABLOSU

TEST	ÇÖZÜNÜRLÜK	ASUS EN9800GT MATRIX
CRYSIS	1280x1024	14.4
	1680x1050	9.39
CRYSIS:WARHEAD	1280x1024	13.62
	1680x1050	10.4
UNREAL TOURNAMENT 3	1280x1024	74.06
	1680x1050	59.83
COMPANY OF HEROES	1280x1024	39.6
	1680x1050	30.9
WORLD IN CONFLICT	1280x1024	25
	1680x1050	19
3DMARK VANTAGE	GPU	H2984
	TOTAL	H3365

İNCELEME

Performans: 4
Fiyat: 2
Artılar: Başarılı soğutma sistemi, Ekstra yazılımlar
Eksiler: Fiyat/peformans oranı
Üretim: Asus tr.asus.com
İthalat: Boğaziçi www.bogazici.com.tr, Çizgi www.cizgi.com.tr
Fiyatı: 186 $ + KDV

ZARİF MONİTÖR OLACAK! EKRAN KARTI DEĞİL!

Ürünün üstünde -alıştığımızın aksine- sadece bir tane DVI çıkışı bulunuyor. İkinci DVI yerine ise HDMI çıkışı yerleştirilmiş. Ayrıca ürünün arka panelinde S-Video ve SPDIF bağlantı noktaları da yer alıyor. Kasamız içinde görünmeyen bir sistem bileşeninin estetiği çok umurumuzda değil aslında ancak Matrix oldukça şık bir görünüme sahip ve bu görünümünü de güçlü soğutucusuna borçlu. Alüminyum soğutucuyla ekran kartı oldukça hafif; boyut olarak da son zamanlarda test edip durduğumuz devasa cihazların yanında oldukça narin ve kibar duruyor. Elbette ki kibar olmasının ve estetiğinin yanında işini de hakkıyla yerine getiriyor. Ürünü kendi soğutma sistemiyle, yazılımın sınırları dahilinde, ısınma sorunu yaşamadan overclock edebiliyoruz.

Performans konusundaysa Matrix son bir-iki ayda gözü iyice açılan Organize Sanayi ekibini doyurmaya yetmiyor. Belki de biz çok açgözlü olduk saniye/kare oranları konusunda, bilemiyorum. Testlerimizde kullandığımız çözünürlüklerde ve ayarlarda Matrix; Crysis, Crysis: Warhead ve World In Conflict'te havlu atıyor. AA'yı kapatıp grafik detay seviyesini ortaya çektiğimizdeyse sorunsuzca oyunlarımızı oynamamıza imkan tanıyor.

Matrix performans olarak pek çok sisteme uyabilecekken, fiyatı yüzünden biraz arada derede kalıyor. Eğer bütçeniz uygunsa ve halihazırda güçlü bir sisteminiz var ve tek eksiğiniz ekran kartıysa daha güçlü bir ekran kartına yönelip süper bir sistem ortaya çıkarabilirsiniz. Düşük bir bütçeye ancak genel olarak güçlü bir sisteme sahipseniz Radeon HD 3870'lerin fiyatları 120$, 4850'lerin fiyatları 160$ civarında geziyor. Asus'un ürünle birlikte getirdiği çözümler aslında çok başarılı. Keşke 4000 serisi bir ürünle çıksaydı karşımıza.

BIG BANG 2

KORKMAYIN, İSVİÇRELİ BİLİM ADAMLARI YOK İŞİN İÇİNDE

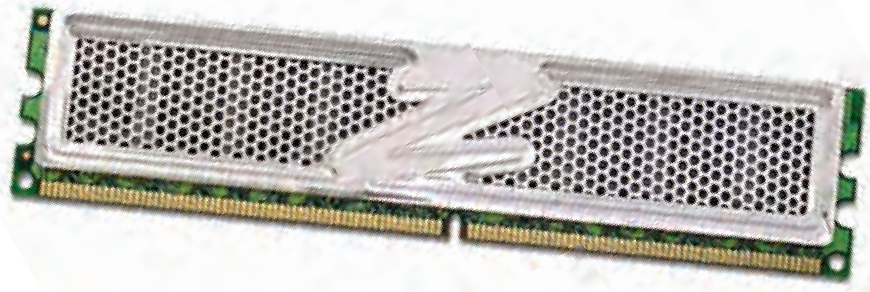


Nvidia Big Bang 2 ismini verdiği ForceWare 180 sürücüleri hakkında bilgi verdi. Yeni sürücünün dört ana getirisi olacak: Oyunlarda performans artışı, çift GPU SLI çözümlere çoklu monitör desteği, X58 çipsetler için SLI desteği ve son olarak 2 GPU'ya sahip ekran kartlarında GPU'nun birini tamamen PhysX hesaplarına ayırma becerisi.
Bu haberde en çok ilgi çeken, ilginç bir şekilde çoklu monitör desteği. Çift GPU SLI sistemlerde SLI'ı iptal etmeden artık masaüstümüzü birden fazla monitöre yayabilecekmişiz. Yeni sürücüler altı monitöre kadar destek verecek. Dağıtılan beta sürücülerin, pek çok özelliği denemeye imkân vermediğini ancak oyunlarda, özellikle FarCry 2'de ciddi performans artışı sağladığını biliyoruz. FarCry 2 demişken ATI de 8.10 Catalyst sürücüleri için bir FarCry 2 yaması yayınladı. ATI Catalyst 8.10'u tekrar çekip kurabilir ya da siteden kaldırılmadan yetişebilirseniz, sadece yamayı indirip sürücünüzü güncelleyebilirsiniz.

OCZ Platinum Edition 2GB DDR2 XTC

ALACAK BELLEK BULAMAYANLARA - KAAN ALKIN

Ekran kartlarımızı yeniledik, işlemcimizi güncelledik. Sistem performansını biraz daha arttırmak istiyoruz ancak belli prensiplerimiz ve belli bir bütçemiz var. Kaliteden ödün vermeden, uygun fiyata bellek almak istiyoruz. Ancak 2GB ya da 4GB kitlere bütçemiz yetmiyor. İşte tam bu anda OCZ Platinum Edition imdadımıza koşuyor.



5-5-5-18 (2.1V) gecikme sürelerinde ve 1066MHz hızında çalışan 2GB DDR2 tek bellek modülümüz, kalitesiyle ve fiyatıyla direkt alışveriş listemizdeki yerini alıyor. Belleğin üstünde yer alan XTC soğutucu petekli yapısıyla göze hoş görünürken, sıcak havanın birikmesini engelliyor ve sağlıklı bir soğutma çözümü olarak karşımıza çıkıyor.

Üründe artık OCZ belleklerde standart hale gelen EVP yani ekstra voltaj koruması bulunuyor. Standart kullanıcı için uzun ömür anlamına gelen sistem, overclock severlere de belli voltaj aralıklarında kullandıkları sürece ömür boyu garanti sunuyor.

Bütçeniz kısıtlıysa, performanstan çok fazla ödün vermeden tek modül alabilir, ileride ikinci modülü de ekleyerek DDR2'ler ortadan kalkana kadar sisteminizde bellek güncellemesini unutabilirsiniz. Bu açıdan bakınca sorun yok ancak yine OCZ'nin ve yine aynı serinin aynı fiyata 4-4-4-15 gecikme sürelerine sahip, 1066MHz'de çalışan 2x1GB kitleri de mevcut. Her zaman söylediğim gibi, seni seviyoruz OCZ ama tek başına bu fiyata bu ürün ufaktan anlamsız olmamış mı?

İNCELEME
Performans: 5
Fiyat: 2
Artılar: Ömür boyu garanti, Kaliteli soğutma
Eksiler: Yok
Üretim: OCZ www.ocztechnology.com
İthalat: Akortek www.akortek.com
Fiyatı: 69$ + KDV

Samsung Pebble DVD Player DVD-F1080

HD ÇAKILTAŞI - KAAN ALKIN

Organize Sanayi'de bizim dikkatimizi çekmeyen ancak iyi bildiğimiz markaların kıran kırana rekabet ettiği başka kulvarlar da var. DVD oynatıcılar da bu kulvarlardan biri. Peki, neden kalkıp Pebble inceledik Organize Sanayi'de? Birden fazla nedeni var bunun. Ürünün hem şık, hem kullanışlı, hem de becerikli olması… Bir de upscaling özelliği var ki asıl ondan bahsetmek istedik.

Pebble her özelliğinden önce oldukça şık bir ürün. Salonda televizyonun yanında durmasından ne eşinizin, ne de ailenizin rahatsız olmayacağı hoş bir tasarıma sahip. Tüm bağlantı noktaları ürünün arka panelinde bulunuyor. Kontrol tuşlarıysa ürünün ön üst kısmında yer alıyor ve bu tuşların tamamı dokunmatik. DVD yuvası ürünün ön panelinde yer alan metalik şeritle gizlenmiş ve genel görünüm bozulmamış. CD, DVD, DivX, MP3 ve JPEG formatlarını oynatabilen ürünün en önemli özelliği, girişte bahsettiğim gibi upscaling. Ürünün üstünde HDMI çıkışı bulunuyor (HDMI kablosu ürünün kutusunda mevcut. Aferin valla.) ancak 'HD ya da Blu-ray oynatamayan üründe HDMI'ı ne yapayım' diyebilirsiniz. İşte bu noktada devreye üçüncü kez telaffuz edeceğim upscaling olayı giriyor. Yani daha düşük çözünürlükteki DivX, DVD ve VCD filmlerinizi 1080p çözünürlüğe dönüştürerek izleyebiliyorsunuz.

Upscaling işlemini zaten HDTV'm hallediyor diye düşünebilirsiniz elbette ki ama sinyalin TV'ye direkt olarak HD gitmesiyle, TV'nin bu işlemi yapması arasında ciddi bir kalite farkı olabiliyor. Ayrıca işlemin oynatıcıda hallediliyor olması, ortaya çıkabilecek veri kayıplarının da önüne geçiyor. Kaliteli ürünlerde garanti olmasa da upscaling işlemi video kalitesini gözle görülür şekilde arttırabiliyor.

Pebble elbette bu çözümü ilk sunan ürün değil. Farklı markaların başarılı DVD oynatıcıları da piyasada bulunuyor. Pebble kalite, zarafet ve becerileri başarılı şekilde bir arada sunuyor bize. DVD oynatıcı almayı düşünüyorsanız seçenekleriniz arasına mutlaka ekleyin.

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ



İNCELEME
Performans: 5
Fiyat: 3
Artılar: Şık tasarım, Başarılı upscaling özelliği
Eksiler: Yok
Üretim: Samsung ww.samsung.com.tr
İthalat: Koyuncu www.koyuncu.com.tr
Fiyatı: 229 YTL

Samsung PS50A470 Plazma TV

DÜNYANIN İLK 3D TELEVİZYONU - TUĞBEK ÖLEK



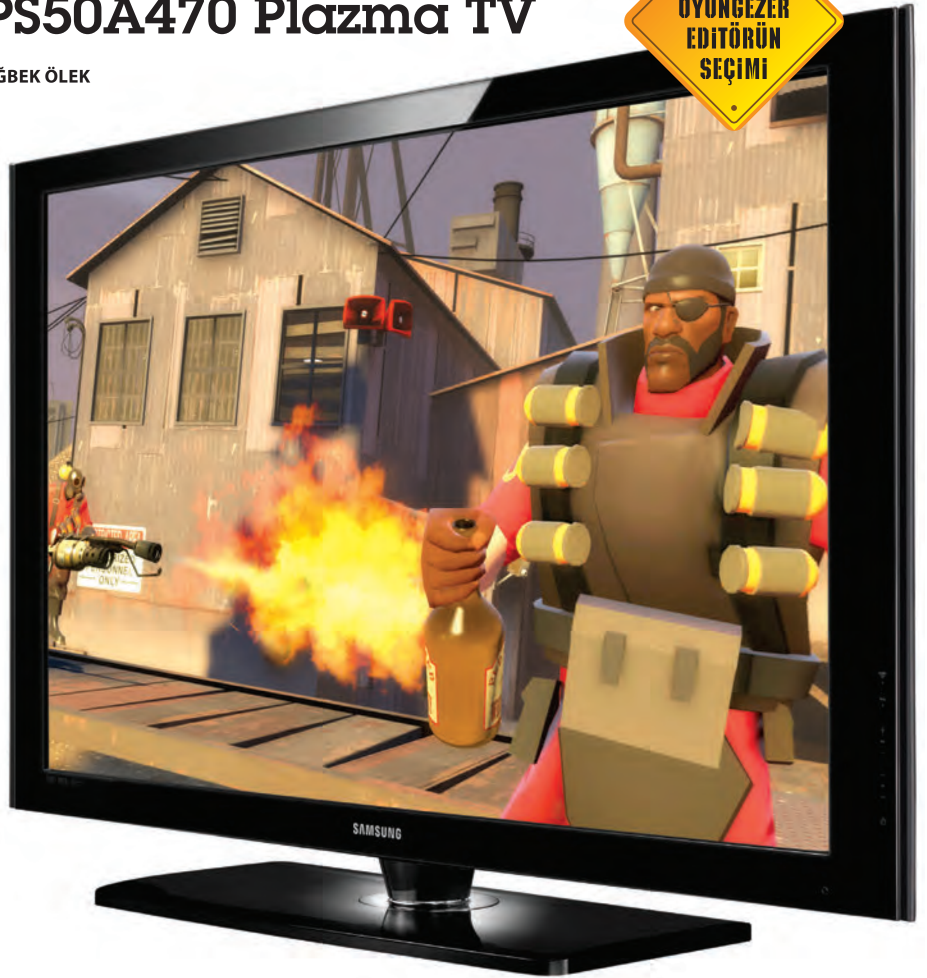
Onbeş senedir 3D grafiklerle oynuyoruz oyunlarımızı!" işte oyun dünyasındaki en büyük yalan bu. Aslında 3D falan görmüyoruz hiçbir şeyi. Tamam grafikler 3D çizim tekniğiyle hazırlanıyor ama monitörümüz kaç boyutlu? Kendisi iki boyutlu olan birşeyde üç boyutlu görüntü olması mümkün mü? Yani gerçek bir satranç tahtasına bakmakla ekrandaki bir satranç oyununa bakmak aynı şey mi? Peki biz gerçekten 3D görüntüyle hiç oyun oynayamayacak mıyız? Elbette oynayacağız, bunun iki yolu var. Birincisi görüntünün gerçekten üç boyutlu olması yani "hologram". Tamam bize yetişmez, göremeyiz belki ama çocuklarımızın, torunlarımızın böyle bir şansı olabilir.

3D görüntü almanın diğer yolu ise gözümüzü yanıltmak. Bu sinemada neredeyse 100 senedir kullanılan bir yöntem. Hani bir tarafı kırmızı bir tarafı mavi şu komik gözlükler vardır ya. Burdaki mantık çok basit. Bizim gerçek hayatta nesneleri üç boyutlu görebilmemizin sebebi iki gözümüzün gördüklerimize farklı açılarla bakıyor olması. Eğer iki gözümüze iki farklı görüntü verebilirsek o zaman ekrandaki şeyi 3D'ymiş gibi görebiliriz (Stereo 3D görüntü). Ancak bu teknolojiyi ne kadar geliştirirsek geliştirelim daima bir gözlüğe ihtiyacımız olacak.

Stereo 3D görüntü teknolojisi zahmetli ve pahalı olduğundan sadece sinemada ve özel uygulamalarda kullanılmıştı. Son bir kaç senedir 3D projeksiyon TV'ler görmeye başladık. Nihayet Samsung bu senenin başında bu teknolojiye sahip ilk düz ekran plazma televizyonları duyurdu. IMAX deneyimini evimizde yaşamak, daha da güzeli oyunları gerçekten 3D oynayabilmek fikri bizi çok heyecanlandırdı. Aradan dokuz ay geçti ve nihayet 3D Plazma'yı inceleme şansı bulduk.

Televizyonu kutusundan çıkarıp ilk baktığımızda bize hiç de yabancı gelmedi. Çünkü tasarımı halen ofiste kullandığımız LE40F86BD modeli ile hemen hemen aynıydı. Yani piyano siyahı kaplama, ince hatlar ve dikdörtgen kaide. Kesinlikle Samsung'un en iyi tasarımı. Dışarıdan bu televizyonun 3D olduğunu gösteren tek şey sol üstteki kocaman 3D Ready çıkartması. Ayrıca arka panelde kulaklık girişini andıran küçük bir Stereo Gözlük girişi. Buraya gözlükleri takacağınız küçük bir kutuyu bağlanıyor. Bizim incelediğimizde gözlükler kabloluydu ve sadece 4 tane takılabiliyordu. Ancak piyasaya çıkacak modelde gözlükler kablosuz olacak ve istediğimiz kadar takabileceğiz.

PS50A470'de DDD firmasının TriDef isimli teknolojisi kullanılıyor. Bu yüzden 3D görüntü için mutlaka bir PC'ye ve bu yazılım paketine ihtiyacınız var. Maalesef gözlükler ve yazılım televizyonla birlikte gelmiyor, www.ddd.com'da fiyatı yazılım ve iki gözlük için 199$'dı.
Buna ek olarak oyunlar için de tek tek sürücüler kurmanız gerekiyor ve her oyun sürücüsünün fiyatı da 5$. TriDef 3-D Starter Pack'i, NFS Pro Street'i ve sürücüsünü kurup gözlüklerimizi taktıktan sonra kurulduk televizyonun başına. Bir süre 3D görüntü almayı başaramadık, sonra fark ettik ki oyunu mutlaka 1365x768'de çalıştırmamız gerekiyor. Bu da aradan çıkınca kumandadaki 3D tuşuna bastık ve nihayet PS50A470 bize vaadedilen 3D görüntüyü sunmaya başladı.



TriDef destekli oyunlar

- Battlefield 2142
- Bioshock
- Call of Duty 4
- Command and Conquer 3
- Crysis
- Half-Life 2
- Orange Box
- Halo2
- Microsoft Flight Simulator X
- Need For Speed Carbon
- Need for Speed Pro Street
- Portal
- Team Fortress 2
- The Sims 2
- Tiger Woods PGA Tour 07/08
- Tomb Raider Anniversary
- World of Warcraft

Size 3D görüntünün neye benzediğini anlatmakla debelenmeyeceğim. Bu hayatı siyah beyaz gören birine renkleri anlatmak kadar zor bir şey. Elinizi uzattığınızda NFS'deki arabaları tutabilecekmiş gibi hayal edin ya da bir fırsatını bulup ürünü deneyin. PS50A470'in 3D performansı oldukça iyi. Bugüne dek 4-5 farklı stereo görüntü sistemi kullandım ve içlerinde en iyisiydi. Ama hala mükemmel değil. Ekranın ortasına doğru 3D görüntü daha netken kenarlara doğru derinlik zayıflıyor. Ayrıca iki görüntünün tam oturmaması yüzünden gözle görülür gölgeler oluşuyor. Televizyonun 120Hz'lik yüksek tarama hızı iki göze bölündüğünden 60Hz ve bolca titreşen bir görüntünü oluyor. Sonuç olarak karşınızda gerçek 3D görüntü var ve oyunları böyle oynamak apayrı bir deneyim. Ama diğer yandan görüntünün mükemmel olmaması gözlerinizi hızla yoruyor. Daha etkileyici olsa da gerçek 3D, yalan 3D kadar konforlu değil.

3D görüntü dışında PS50A470'in diğer bir çarpıcı özelliği 1.000.000:1 dinamik kontrasta sahip olması. Samsung nihayet bu kontrast işinin suyunu çıkardı. Siyahlar siyah, gölgeler çok net, renkler parlak. PS50A470'in görüntü kalitesi konusundaki tek eksiği FullHD olmaması. Ancak Samsung 7 serisi TV'lerde de 3D Ready özelliğinin bulunacağını açıkladı bu ay. PS50A470 öyle gözü kapalı alınacak bir ürün değil. Muhtemelen televizyonun kendisi ve ek paketleri ile maliyeti 4.000YTL'yi bulacaktır. Kendi evinizdeki gerçek bir 3D oyun sistemi için hiçbirşey değil bu fiyat. Bundan 10 sene önce sadece gözlüklerin fiyatı bunu geçiyordu. Ama diğer yandan 3D özelliğini kullanmayacaksanız FullHD olmayan bir plazma için oldukça yüksek. Bu yüzden mutlaka önce 3D görüntünün neye benzediğini kendi gözünüzle görün.

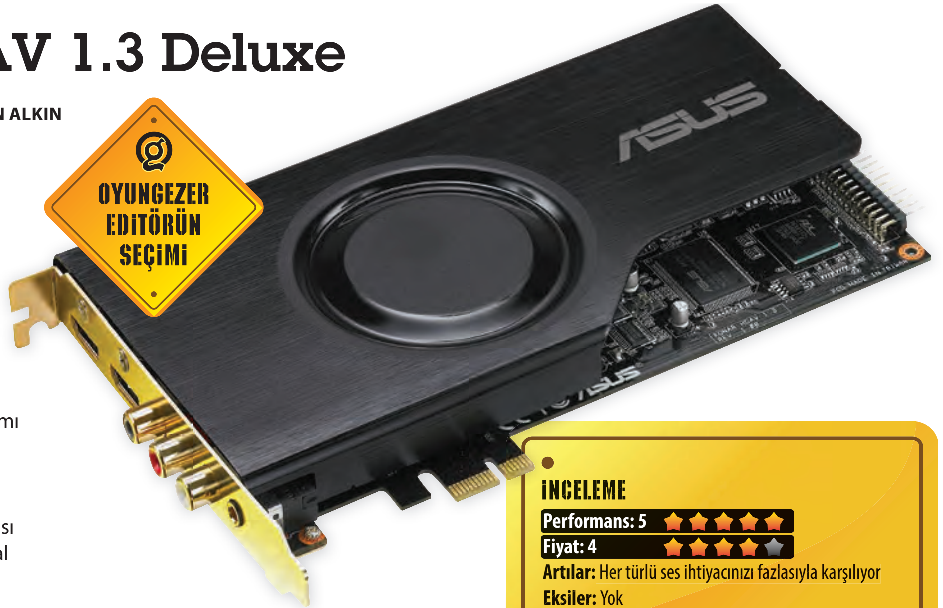
İNCELEME

Performans: 4 ★★★★☆
Fiyat: 4 ★★★★☆
Artılar: Gerçek 3D, 1.000.000:1 kontrast
Eksiler: FullHD değil
Üretim: Samsung www.samsung.com.tr
İthalat: Anadolu Elektronik www.samsung-anadolu.com
Fiyatı: Belli değil

Xonar HDAV 1.3 Deluxe

KENDİNİ BİLMEZ SES KARTI - KAAN ALKIN

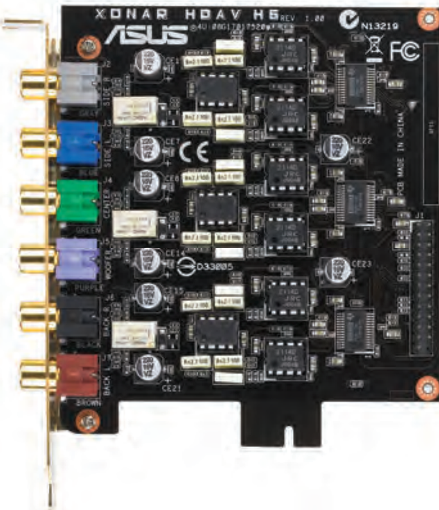




Yahu aylardır işlemci - grafik işlemcisi savaşlarını yazıp çiziyoruz; şöyle olur böyle olur, ikisinden biri gider, ikisi de gider. İki işlemci birbirini yerinden etmeye çalışadursun, Asus bu muhabbetlerden sıkılmış olsa gerek işlemci üstündeki bir kısım yükü de kendi üstüne alıyor. Xonar HDAV 1.3 Deluxe kulaklarımızı olduğu gibi gözlerimizi de şenlendiriyor.

Ürüne yine AV200 çipi hayat veriyor. Ancak tasarımı aynı kalırken (ben seviyorum Asus'un EMI kalkanı kullandığı ürünlerini) becerileri bir hayli artan Xonar, iki parça olarak karşımıza çıkıyor. HDAV H6 surround genişleme kartı (120DB SNR) ev sineması için kullandığımız sistemleri ürünle birlikte 6 kanal olarak kullanmamıza imkân veriyor.

Ürünün asıl önemli özelliğine gelelim. Standart bilgisayarlarımızda Blu-ray filmleri izlerken, sesi DVD (48K/16bit) kalitesine düşürür (downsample) sistemimiz ancak HDAV 1.3 Deluxe, kayıpsız olarak dijital ses sistemimizin nimetlerinden yararlanmamıza imkan tanıyor.



Splendid HD video işlemcisiyle de videolarda renk, kontrast ve keskinliği artırarak daha kaliteli görüntü almamızı sağlıyor. Bu işlemleri kendi başına gerçekleştirirken, işlemcisinin yükünü azaltarak genel sistem performansına da olumlu yönde katkıda bulunuyor. Kartın arka panelinde iki adet HDMI bağlantı noktası bulunuyor. Ekran kartımızdan aldığımız görüntüyü ses kartımıza aktarıyoruz. İkinci HDMI çıkışından da ses ve görüntüyü daha bir temiz daha bir güzel olarak alabiliyoruz.

Windows Vista işletim sistemiyle kaybettiğimiz EAX desteğiniyse, DS3D GX 2.0 teknolojisiyle hayata döndürüyor Xonar. EAX kullanabilmek için ekstradan bir sürücü ya da donanıma ihtiyacımız yok. Sesli iletişim programlarında da EAX'ın nimetlerinden yararlanabiliyoruz ayrıca.

Ürünün desteklediği ses teknolojilerini tek tek saymayacağım burada. Aklınıza gelebilecek, ihtiyaç duyacağınız ne varsa ürünün üstünde toplanmış. Her türlü ses sistemini de destekliyor. Bazı ürünlerde olduğu gibi hoparlör setiniz kucağınızda ses kartına bakakalmanız olası değil. Ürünün kutusunda genişleme kartı için bağlantı kablosu, HDMI kablosu, DVI-HDMI dönüştürücü, SPDIF optik adaptörüne kadar yer verilmiş. Ayrıca ArcSoft imzalı TotalMedia Theather yazılımı da kutuda yer alıyor. Fiyat etiketiyse ürün için gayet uygun. Bir de şu dolar tepetaklak gitmeseydi keşke.

İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 4 ★★★★☆
Artılar: Her türlü ses ihtiyacınızı fazlasıyla karşılıyor
Eksiler: Yok
Üretim: Asus tr.asus.com
İthalat: Boğaziçi www.bogazici.com.tr, Çizgi www.cizgi.com.tr
Fiyatı: 220$ + KDV

Titan Xbox360 X Fan Cooler

BENİ DE SERİNLETİN! - KAAN ALKIN

Xbox360 seslendi "Beni de serinletin!" diye. Ölümün üç ışığından korktuğu besbelli… Ekran kartlarımızı, kasalarımızı, işlemcilerimizi serinlettik bugüne kadar. O yüzden 'Neden olmasın' dedik ve Xbox360'ı da serinletmeye karar verdik.

Geçtiğimiz aylarda diz üstü bilgisayarlarımızı serinleten Titan'ın Xbox360'lar için çözümü X Fan oldukça pratik ve başarılı bir çözüm olarak çıktı karşımıza. Ürüne ilk göz attığımızda bu mu soğutacak koca Xbox360'ı diyor insan. Ürün basit görünümüyle pek örtüşmeyen bir çalımla önce tek harekette Xbox360'a monte ediliyor. Ürünü Xbox360'ın arka bölümündeki ızgaraya çıt diye oturtuveriyorsunuz. USB kablosunu da taktınız mı 60mm iki fan azimle soğutmaya işlemine girişiyor, 4 yeşil led'le de hoş görünmeye çalışıyor. Ürünün eksileriyle tam da bu noktada tanışıyoruz.

Ürünün üstünde bir açma/kapama düğmesi bulunmuyor. USB kablosunu taktığınız anda çalışmaya başlıyor ve Xbox360'ı kapatsanız bile kablosunu çıkarana kadar çalışmaya devam ediyor. Fanlar hafiften gürültülü. Fiyatı oldukça uygun cihazın bundan başka bir eksisi bulunmuyor. Xbox360'ınızı hafif ve ucuza serinletmek istiyorsanız alıp güle güle kullanabilirsiniz.





İNCELEME

Performans: 4 ★★★★☆
Fiyat: 5 ★★★★★
Artılar: Montajı kolay
Eksiler: Açma kapatma düğmesi yok
Üretim: Titan
İthalat: Firabal www.firebal.net
Fiyatı: 19$ + KDV

Sapphire Toxic HD 4870 512MB DDR5

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

BAŞKA BİR ARZUNUZ? - KAAN ALKIN

ATI'nin büyük çıkışını 4000 serisi ürünlerle yapması üzerine bu ürünlerle ilgili pek çok kez yazıp çizdik, testler yaptık ancak incelediğimiz ürünlerin tamamı referans tasarımlara sadık kalarak üretilmiş kartlardı. Sonunda özel tasarımlı ve modifiye edilmiş HD 4870'lerle buluşmaya başladık. Organize Sanayi atölyemizi ilk ziyaret eden Sapphire'in Toxic serisi HD 4870'i oldu.

Performansına sonuna kadar güvendiğim ürün beni hemen hiçbir konuda hayal kırıklığına uğratmadı diyebilirim. Ürünü kutusundan çıkarttığımızda iri yarı soğutma sistemi ve Vapor-X logosu hemen dikkat çekiyor. Üstündeki koruyucu bölümü çıkarttığımızda iki alüminyum bloğun ve kanatların kartın neredeyse tamamını kapladığını görüyoruz. Soğutucu üstünde yer alan tek fan, grafik işlemcisinin üstüne denk gelecek şekilde yerleştirilmiş. Vapor-X yeterli gelmemiş olacak ki ayrıca bakır ısı borularıyla soğutma sistemi desteklenmiş. İşlemciden alınan ısı, borular yardımıyla fan'ın sağında ve solunda kalan bloklarına aktarılarak ısı problemleri ortadan kaldırılmış. Ürün overclock'lu olarak geliyor. Ayrıca ilk 4000 serisi kartlarda ısınmayla ilgili birçok şikâyet (bu dedikodu aslında, bir BIOS güncellemesiyle çözdük mesela biz o sorunu) alan ATI, işi garantiye almış bu kez.

Standart 4870'lerde 750MHz olan işlemci saat hızı 780MHz'e, 3.6GHz olan bellek saat hızıysa 4GHz'e overclock'lanmış. Kısacası DDR5'in de gazıyla Toxic HD 4870, her türlü performans ihtiyacımızı karşılayacak güçte. Tüm testlerimizden yüzünün akıyla çıkarken Crysis Warhead testinde yüksek çözünürlükte biraz tökezledi. Testi 8x AA kullanarak aldığımızı düşünürsek bana pek dokunmadı bu tökezleme. Daha düşük AA değerlerinde kabul edilebilir saniye/kare oranlarında oyun zevkimden ödün vermeden rahatlıkla oynayabildim.

Eğer bütçeniz müsaitse alacağınız kart elbette 4870 X2 olsun ancak bu kart size tuzlu geliyorsa alacağınız en iyi 4870 ürünü bu model. İncelemeyi yaparken dolar kuru tavan yapmıştı maalesef. YTL karşılığı dudak uçuklatır hale gelen ürünün bir kabahati yok elbette. O hâlâ fiyat performans sıralamasında en üst sıralarda.

PERFORMANS TABLOSU

TEST	ÇÖZÜNÜRLÜK	SAPPHIRE TOXIC HD 4870
CRYSIS	1280x1024	30.03
	1680x1050	21,86
CRYSIS:WARHEAD	1280x1024	25.82
	1680x1050	10.02
UNREAL TOURNAMENT 3	1280x1024	104.87
	1680x1050	80.74
COMPANY OF HEROES	1280x1024	53.8
	1680x1050	50.1
WORLD IN CONFLICT	1280x1024	39
	1680x1050	35
3DMARK VANTAGE	GPU	H5576
	TOTAL	H6067

İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 4 ★★★★
Artılar: Yüksek performans, Güçlü soğutma
Eksiler: Dolar düşsün artık
Üretim: Sapphire www.sapphiretech.com
İthalat: Arena www.arena.com.tr, Datagate www.datagate.com.tr, Penta www.penta.com.tr
Fiyatı: 353$ + KDV



Western Digital MY BOOK MIRROR EDITION 2TB

İTİNAYLA YEDEK ALINIR - KAAN ALKIN

Geçtiğimiz ay 500GB kapasiteli, Western Digital'in My Book'unu incelemiş ve beğenmiştik. Bu ay ise, My Book serisinin Organize Sanayi'nin kapılarından zorlukla sığan bir modeliyle tanıştık. Çok da mutlu olduk tanıştığımıza çünkü hem dosyalarımızı sakladı, hem yedekledi, hem de çevreciliğiyle örnek oldu.

My Book Mirror Edition, 2GB gibi ciddi bir kapasiteye sahip. Ancak 2.63kg'lık ağırlığıyla taşınabilir bir sabit disk olduğunu söylemek zor. Daha çok evdeki sisteminizde ya da işyerinizde verilerinizi ve dosyalarınızı güvenli olarak saklamanız için düşünülmüş. Tasarımı geçen ay incelediğimiz Essential Edition'la neredeyse aynı. Pasif soğutma sistemi, şık piyano-siyahı parlak kasası ve kibar mavi ledle daha önce incelediğimiz modelin iki beden büyüğü gibi duruyor. Arka panele ekstradan bir açma/kapama düğmesi yerleştirilmiş ancak genel tasarımın içine güzelce yedirilmiş bu düğme görüntü bütünlüğünü kesinlikle bozmuyor. Bu canavarın içinde iki adet Western Digital Caviar GP 1TB sabit disk bulunuyor. GP ibaresi, Green Power yani çevre dostu ve düşük güç tüketimine sahip olduğuna işaret ediyor.

Bu sabit diskleri RAID0 ya da RAID1 olarak kullanabiliyoruz. Yani istersek 2TB tam kapasite kullanırız, istersek de kapasiteyi 1TB'a düşürüp verilerin her iki diske ayrı ayrı kopyalanmasını sağlayabiliriz. Böylece disklerden birinde bir sorun çıktığında sadece arızalı diski değiştirirken işlerinize aksatmadan devam edebilirsiniz; yani kapasite isteyene kapasite, güvenlik isteyene güvenlik.

Ürünün boyutları dışında değişen bir şey de kullanılan adaptör modeli. Dizüstü bilgisayarların adaptörlerine benzeyen yeni adaptörle birlikte, İngiliz tipi üçlü bir güç kablosu geldi inceleme için. Standart güç kablosu adaptöre uyduğundan takıp kullanmaya başladık hemen. İnceleme ürünlerinde böyle şeyler gelebiliyor başımıza, hatta Tuğbek biri dizüstü bilgisayarının adaptörünü unutmuş diye kaldırıp bir kenara koydu adaptörü. Aradık durduk sonra…

Dosyalarımızı güvenli bir şekilde saklamak zaman zaman zorlu bir sınav haline gelebiliyor. Mirror Edition ise aynı sınıfta yer alan ürünlere nazaran biraz daha fazla güvenlik sunuyor. 2TB veri yedekleme kapasitesi de pek çok kullanıcının ihtiyacını fazlasıyla karşılayacaktır. Alacağımız ürünü belirlediğimize göre sadece fiyat etiketine bakıp son kararımızı vermemiz gerekiyor. Benim kalbim burada telaffuz etmeye dayanamayacak, 2TB fiyatını inceleme kutusunda bulabilirsiniz. 1TB modelinin fiyatıysa 279,99$ + KDV. Bol şans.

İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 3 ★★★
Artılar: Yüksek kapasite, Düşük güç tüketimi
Eksiler: Fiyat biraz yüksek gelebilir
Üretim: Western Digital www.wdc.com
İthalat: Logosoft www.logosoft.com, Indeks www.index.com.tr, Kont www.kont.com.tr
Fiyatı: 539,99$ + KDV



Logitech Harmony One

EMİR KOMUTA ZİNCİRİNİN YENİ HALKASI - KAAN ALKIN

Evdeki emir komuta zinciri Logitech Harmony 1000'le bir hayli değişmişti. Harmony One'ın gelişiyle zincire yeni bir halka daha eklenmiş oldu. İşin fena yanı ben çok pis sevmeye başladım bu evrensel uzaktan kumanda olayını. Nasıl kurtulacağım bilemiyorum, evde yine elimde kumandasız gezebilmek istiyorum.

Harmony One, 1000 modeli gibi farklı bir tasarıma sahip değil. Uzaktan kumanda olduğu her halinden belli özetle. Renkli, dokunmatik LCD ekranı haliyle biraz daha ufak. Ancak her türlü işlevi halen başarıyla yerine getirebiliyor. Tuşlar her gün kullandığımız TV kumandalarına benzer bir şekilde ürünün üstünde dağıtılmış. Ekstra olarak yer alan menü ve aktivite tuşları da LCD ekranın alt kısmına yerleştirilmiş.

Ürünün şarj derdi de yok. Tek sorun ürünü elinizden kaidesine bırakabilmekte. Siz gece yatağınızda mışıl mışıl uyurken o da sakin sakin şarj oluyor. Daha önce incelediğimiz modellerde olduğu gibi belli aktiviteler belirleyebiliyoruz. Tek tuşla film izlemeye ya da müzik dinlemeye başlamak gibi.
Harmony 1000'de bahsetmiştim. Bu muhteşem ürünlerin en büyük dertleri oldukça uzun süren cihaz tanıtma merasimleri. Gezegenin en büyük elektronik cihaz veritabanında evdeki televizyonu arayıp bulmak bazen karın ağrısı olabiliyor. Benim yüzümü güldüren yanı, Harmony 1000'i ayarlarken Logitech'te yarattığım profilden direkt olarak yararlanabilmiş olmam. Bu sayede daha önce harcadığım zamanın onda birini harcayarak ürünü etkili bir şekilde kullanmaya başlayabildim.

Her iki üründe de canımı sıkan tek durum hapşırsam yanan ışıkları. Tamam bu sayede ürünü rahatlıkla bulabiliyorsunuz. Ayrıca güçlü geri aydınlatması sayesinde ürünü karanlıkta da rahatlıkla kullanabiliyorsunuz. Ancak filmi açmışım, ev sinema sisteminde keyifle izliyorum. Gürültülü bir sahne, hop ben buradayım diye selektöre başlıyor Harmony One. Kötü bir özellik değil tabi de biraz daha sakin olabilir, gözüm takılıyor karanlıkta ne yapayım.

Fiyat olarak da Harmony One çok daha makul. 1000 modelinin yarı fiyatına neredeyse. Harmony One'a 15 farklı cihazı tanıtabiliyoruz ve etkili bir şekilde kullanabiliyoruz ki bence gayet yeterli. Elbette evinizde 10 farklı marka televizyon, 4 müzik seti, 5 dizüstü falan varsa bilemem. Zarafeti, kalitesi ve becerileri kadar fiyatı da uygun bir evrensel uzaktan kumandamız var artık. Yaşasın!







İNCELEME

Performans: 5	★★★★★
Fiyat: 3	★★★

Artılar: Şık, kaliteli, becerikli
Eksiler: Yok
Üretim: Logitech www.logitech.com.tr
İthalat: Logosoft www.logosoft.com.tr, Penta www.penta.com.tr
Fiyatı: 259$ + KDV

WINDOWS HABERLERİ

BİR ÖYLE BİR BÖYLE… NASIL İŞ BU BE!



Birkaç gündür üst üste gelen Vista güncellemeleri, çalışma programımızı altüst etti. 'Ne oldu, ne oluyor' demeye kalmadan Microsoft'un yine kritik bir güvenlik açığı bulduğunu ve bunu yamamaya uğraştığını öğrendik. Windows güncellemeleriniz kapalıysa açmanın tam sırası.

Microsoft bir sonraki işletim sisteminin peşinde koşarken uzun süre boşladığı Vista kullanıcılarını her nasıl olduysa hatırlayıverdi. Windows Vista için ikinci servis paketinin beta testleri, siz bu sayfaları okurken başlamış olacak. SP2'nin yayınlanma tarihiyse henüz belli değil. Microsoft yetkilileri SP2'nin istedikleri kaliteye ulaştığı zaman yayınlanacağını söylüyorlar. Daha önce yayınlanan yamalar ve düzeltmelerin yanında, performans ve stabiliteye yönelik iyileştirmeler de pakette yer alacakmış. Windows Search 4.0'da, SP2'yle geliyor. Yani artık çok daha hızlı ve etkin arama yapabilecekmişiz. Ayrıca Bluetooth 2.1 özellik paketiyle Wi-Fi bağlantıların kurulması ve ayarlanması artık çok daha kolay olacakmış. Şaşırtıcı eklentilerden biri de Windows'a Blue-ray yazma becerisinin geliyor olması. Ne var ki SP2 kurulumundan sonra Blue-ray formatındaki filmleri Windows Media Player'la izleyip izleyemeyeceğimiz hakkında bir bilgi verilmedi. Hadi bakalım diyoruz.



Microsoft SIDEWINDER X5

GÖRÜŞMEYELİ ZAYIFLAMIŞSIN - KAAN ALKIN

Sidewinder klavyenin yanında bir de faresi ziyaret etti Organize Sanayi'nin atölyesini. Klavyenin yanında biraz gölgede kaldı elbette ama hiç hırçınlık, kıskançlık yapmadı. Uslu uslu sırasını bekledi kenarda sesini çıkartmadan.

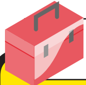
Yakından baktığımda Sidewinder X5'in Şubat sayımızda incelediğimiz Sidewinder fareden pek farkı olmadığını gördüm. Aslında aynı farenin, özellikleri biraz daha hafifletilmiş bir modeli X5. Yanlış hatırlamıyorsam (ki hatırlamıyorum, diğer fare de önümde duruyor) bu farenin yan tarafında çekmecesi vardı mesela. Ağırlık koyup kendimize göre ayarlayabiliyorduk. Üstünde LCD ekranı da vardı hatta o anda kullandığımız hassasiyeti gösteren. Tekerleği ve yan tuşları da metaldi onun. Sol ön kısmında profiller arasında geçiş yapabildiğimiz bir tuşumuz daha vardı. Bunları o fareyi baştan tanıtmak için söylemiyorum, bu saydıklarımın hiçbiri X5'te yok diyorum.

Dediğim gibi oldukça zayıflamış Sidewinder. Fare üstünde hâlâ üç farklı hassasiyet arasında geçiş yapmamızı sağlayan ışıklandırmalı tuşlar var. Ayrıca Vista Game Explorer kısayol tuşu da mevcut. X5'in avantajıysa ergonomi sorunlarının giderilmiş olması. İşaret ve orta parmaklarınızın oturdukları oyuklar biraz yumuşatılmış ve bizi daha önce oldukça rahatsız eden dik sırtı törpülenmiş farenin. Böylece hem kavranması hem kullanılması oldukça kolay bir ürün haline gelmiş. 2000dpi hassasiyeti ve yazılımla gelen makro özellikleriyle oyuncular için iyi bir tercih diyebiliriz. Tek bir kusuru var, o da çok fazla hafif olması.



İNCELEME

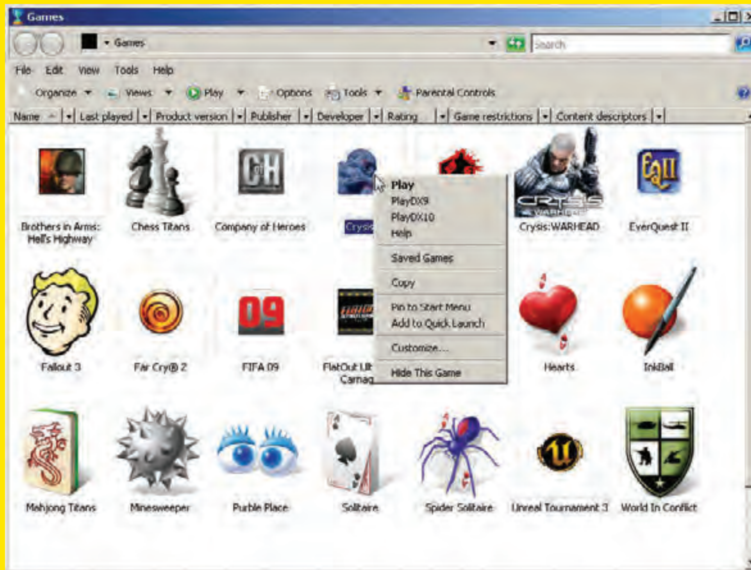
Performans: 4 ★★★★☆
Fiyat: 3 ★★★☆☆
Artılar: Ergonomisi düzelmiş
Eksiler: Fazla hafif
Üretim: Microsoft www.microsoft.com
İthalat: Arena www.arena.com.tr, Logosoft www.logosoft.com, Index www.index.com.tr
Fiyatı: 52$ + KDV



USTANIN TAVSİYESİ

ÇOK SORULAN SORUYA SOLO CEVAP

Sık sık soruyor bir kısım oyungezer: "DirectX10 olmadı mı hala Windows XP'de? Windows Vista'da oyunu nasıl DirectX10'da açabilirim?"
Hayır, sevgili oyungezerler. Windows XP'ye gelmedi DirectX10, gelmeyecek de. Oyunlarınızı DirectX10 oynamak istiyorsanız, işletim sisteminiz Windows Vista'ya terfi etmek zorunda. DirectX10'un WindowsXP'de doğru düzgün çalışma ihtimali yok. Çalışacağı varsa da çalıştırtmazlar elbette ki, o ayrı konu. Ya DirectX9'a devam ya da Vista'ya terfi, seçim sizin…
Windows Vista'da oyunlar genellikle direkt DirectX10'la çalışır. İstisnayı bozan durumlar da var elbette ki. Örneğin, FarCry2, DirectX9 olarak çalışıyor. Oyuna girdikten sonra grafik ayarlarından DirectX10'u seçip oyunu baştan başlatmamız gerekiyor. Oyunların bir kısmıysa, hangi DirectX'le isterseniz direkt onunla girebiliyor olaya. Başlat/Oyunlar sekmesi altında bulunan oyunların kısa yollarına sağ tıkladığınız zaman açılan menüden, 'DirectX9 oyna/DirectX10 oyna' opsiyonları var mı diye kontrol edebilirsiniz. Sistemimde kurulu olan Crysis oyunları bu opsiyona sahip. Company of Heroes'da oyun içinden değişiklik yapabilirken, Fallout 3 herhangi bir opsiyon sunmuyor.
"DirectX10'la DirectX9 arasında, Vista'daki performans farkı nedir?" sorusuna da cevap vermek gerekirse, bunu sisteminizde deneyip görmeniz gerekiyor. Oyun, sisteminizi çok zorluyorsa aynı ayarlarda bir de DirectX9'la deneyin ancak unutmayın 10 versiyonu, 9'dan sadece grafik kalitesi gibi konularda üstün değil. Bu DirectX versiyonu daha kolay programlanabiliyor ve zor işlemleri daha rahat gerçekleştirebiliyor.





Gladiator Max OCZ Cooler



ÜSTÜNÜZE BİR HIRKA ALIN, ÜŞÜYECEKSİNİZ - KAAN ALKIN

İşlemcilerimizi serinletmeyeli bir-iki ay oldu sanırım ama biz es geçtik diye OCZ de soğutucuları es geçecek değil elbette ki. Firma bir yandan başarılı Vendetta serisini zenginleştirirken, işlemciye direkt temaslı ısı boruları kullandığı modellerini, yeni Gladiator serisinde de geliştirerek kullanmaya devam ediyor. Bakalım iyi ediyor mu?

Gladiator Max, Vendetta'da gördüğümüz işlemciye direkt temas eden bakır boru sayısını artırıyor. Dört adet 8mm bakır ısı borusu direkt işlemci yüzeyine temas ediyor. Soğutucu bloğu üstünde yer alan üç alüminyum kanat soğutmaya destek sağlarken, ısı dört bakır boruyla daha üstte yer alan 38 adet alüminyum kanata taşınarak ortadan kaldırılıyor. Tasarım olarak biraz incelen ürüne, Vendetta'nın ikiye bölünmüş hali bile diyebiliriz. Ancak kanatlar halen oldukça geniş ve kasanızın içinde düzenli bir hava akımı varsa, pasif olarak da işlemcinizi biraz ferahlatabiliyor. Elbette ki ürün pasif soğutma için tasarlanmamış. Ürünle birlikte 120mm'lik dev bir fan da geliyor. 800-1500rpm devirlerinde çalışan fan, nadiren yüksek devirlerde çalışmak zorunda kalıyor.

Ürün sessiz ve güçlü bir soğutma sağlıyor; aynı zamanda modüler fanı sayesinde temizlenmesi de oldukça kolay. Hem AMD, hem Intel işlemcilerle uyumlu ürünümüz kasanın içinde oldukça az yer kapladığından hareket alanımız da biraz daha geniş. İyi bir soğutma çözümü arıyorsanız, Gladiator Max oldukça iyi bir seçim olacaktır. Zaten OCZ'den şu ana kadar beğenmediğimiz bir ürün çıkmadı, çıkmaz da inşallah.

İNCELEME
Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 3 ★★★☆☆
Artılar: Güçlü ve sessiz soğutma
Eksiler: Yok
Üretim: OCZ www.ocztechnology.com
İthalat: Akortek www.akortek.com
Fiyatı: 66$ + KDV





Sennheiser PC-166 USB

OHHHHH! DÜNYA VARMIŞ - KAAN ALKIN

Profesyonel oyuncu ekipmânları dediğimizde aklımıza önce fare, mousepad ve kulaklıklar gelir. Profesyonel oyuncu kulaklıkları dediğimizdeyse Sennheiser aklımıza gelen ilk firmalardandır. Sadece aklımıza gelmekle kalmayan Sennheiser, PC-166'yla Organize Sanayi'ye fiilen giriş yapmış bulunmakta.

Yıllardır üstünde DSP ünitesi, yani kendi ses kartı bulunan bir kulaklık mikrofon seti kullanıyorum. Üzerinde ses kartı olan bir kulaklık bazı kullanıcılara anlamsız geliyor olabilir ancak bu tür ürünlerin ve haliyle PC-166'nın oyuncular açısından çok ciddi avantajları var. Öncelikle alıştığınız ses kalitesinde her yerde oyun oynayabiliyorsunuz. Benim içinse en büyük avantajı devasa online oyunları oynarken oyun sesleriyle sesli iletişim programını birbirinden donanım olarak ayırabiliyor olmam. Böylece performanstan ya da ses kalitesinden ödün vermeden, en önemlisi de sesleri birbirine karıştırmadan kullanabiliyorum.

Sennheiser PC-166'yı USB aparatını kullanarak ya da direkt 3.5mm jaklarla kullanabiliyoruz. Yani kendi ses kartımızla Sennheiser arasında seçim yapmamız mümkün. Böylece ürünü discman, mp3 çalar ve benzeri cihazlarla da kullanabiliyoruz. Yani bilgisayarlara köle değil kendisi. Ürünün USB aparatı diye bahsettiğim aslında ses kartı. Herhangi bir flash diskten daha küçük bu parçanın içine sığdırmayı başardıkları için üreticiyi tebrik ediyorum. Bu arada bir ürüne tasarım harikası demeye kablonun diğer ucundan başladık ilk defa.

Ürünün plastik tacı oldukça geniş. Başınızı rahatsız etmemesi için yerleştirilen yastık, oldukça yumuşak ve başınıza temas ettiğini belli belirsiz hissediyorsunuz. Başka ürünlerde gördüğümüz gibi kulaklıkların kendi ekseninde fıldır fıldır dönmesine yol açan bir düzenek yok. Tacın esnekliği sayesinde ürün başınıza rahatlıkla oturuyor ve iri kulaklıklar, kulaklarınızı tamamen kapatıyor. İri kulaklıklar ve dev yastıkları sayesinde dışarıya da çok az ses verdiğini söyleyebilirim. Gayet konforlu bir şekilde başımızda dururken, esnek mikrofonu da istediğimiz gibi itip çekebilmemiz bir diğer artısı.

Ürünün ses kalitesi hakkında söylenebilecek tek şey, dört dörtlük olduğu. Yerinde baslar ve tizler yanında özelliklerde FPS oyunlarda pozisyonel ses alabiliyor olmamız oldukça iyi. Mikrofonun gürültü azaltma becerisinden de oldukça memnun kaldım.

Sennheiser oyuncular için dört dörtlük bir kulaklık üretmiş. Kutusundan çıkartıp bilgisayarıma taktığım anda sanki başından beri aynı ürüne sahipmişim gibi sorunsuzca kullanmaya başladım ve sanırım uzun süre daha kullanmaya devam edeceğim.





İNCELEME
Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 3 ★★★☆☆
Artılar: Kaliteli, Şık
Eksiler: Yok
Üretim: Sennheiser www.sennheiser.com
İthalat: Bircom www.bircom.com
Fiyatı: 160$ + KDV

AeroCool AeroRacer-Pro

SOĞUMAZSA PARA YOK - KAAN ALKIN

Uzun zamandır Organize Sanayi'de kasa incelemelerine yer vermek istiyordum. Havalar da pek öyle bunaltacak kadar sıcak değil artık ama şans işte; rastlayabileceğimiz en serin kasalardan birine denk geldik. Kısmet birinci yıl sayımızaymış. Buyurun bakalım…

AeroCool sevdiğimiz bir kasa markası soğutma, ergonomi ve benzeri konularda oldukça başarılı ürünlere sahip. AeroRacer modelininse bambaşka iddiaları var. Öncelikle isminde yer alan 'Racer' ibaresi boşuna değil. Üreticinin iddiası, ürünün yarış otomobili şeklinde tasarlanmış olması ancak ben ürünün üzerinde 'Engine Start' yazan açma/kapama düğmesi dışında bir otomobili, hele ki yarış otomobilini çağrıştıracak bir durum göremedim. Taş gibi bilgisayar kasası işte; otomobilleri karıştırmayın.

AeroRacer'ın ilk dikkat çeken özelliği yan kapağın neredeyse tamamını kaplayan, dünyanın en büyük 400mm'lik bir yan panel fanına sahip olması. Bu fan sayesinde kasanın içindeki hava akımının düzgün olup olmadığını pek merak etmenize gerek kalmıyor. Biraz abartılı da olsa, göze hoş göründüğü kesin. Özellikle işlemciniz ya da ekran kartınız için pasif soğutma kullanıyorsanız oldukça da yararlı. 400rpm fan oldukça da sessiz çalışıyor. Kasanın ön ve arka panelinde 120mm'lik iki fan yuvası daha bulunuyor. Ekstra soğutmaya ihtiyaç duyacağınızı pek sanmıyorum ya, neyse…

PERFORMANS KASASI

Ürünün ön paneli oldukça hoş, derimsi bir malzemeden üretilmiş. Kasanızı durduk yerde okşar mısınız bilemiyorum ancak düz plastik ya da metal ön panellerden daha iyi olduğu kesin. Ayrıca bu yüzeyde parmak izi de kalmıyor. En sinir olduğum mevzulardan biridir bu parmak izi olayı. Ön panelin görüntüsünü bozmak yerine, USB ve ses bağlantı noktaları, ön panelin yan tarafına yerleştirilmiş. Bence bu şekilde hem daha şık, hem de daha kullanışlı olmuş.

5.25"lik, floppy sürücülerinin üstüne denk gelen bölümde siyah plastik bir kapak kullanılmış.



İNCELEME
Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: ★★★☆☆
Eksiler: Yok
Üretim: AeroCool www.aerocool.com.tw
İthalat: Akortek www.akortek.com.tr
Fiyatı: 105$ + KDV

5.25" slota yerleştirdiğim fan kontrol ünitesinin mavi ledleriyle bu kapak, göz alıcı bir görünüme büründü. Ürün üzerinde dört adet 5.25", floppy'leri de dâhil edersek beş adet 3.5" sürücü yuvası bulunuyor; bence fazlasıyla yeterli. Vidasız yuvaların kullanımı oldukça kolay, sabit disk ve sürücülerimizin montajı ise oldukça basit. Anakartınız hariç, kasanıza her hangi bir sistem bileşeni monte ederken vidatornavida ikilisine kesinlikle ihtiyacınız yok. Ben her ihtimale karşı ekran kartımı vidaladım tabii ki. Klipsler iyi hoş ama güven de bir yere kadar.

Midi Tower kasamızın ergonomisi de oldukça iyi. Sistem bileşenlerinin montajı rahat ve kasa içindeki hareket alanı gayet yeterli. Sabit disklerinizi monte edeceğiniz yuvaları doğru hesaplarsanız, ekran kartınız ya da diğer PCI kartlarınızla uğraşmadan tak-çıkar yapmanız mümkün.

AeroRacer-Pro'yla biraz vakit geçirdikten sonra, 'keşke evde kullanacağım kasayı almadan önce biraz daha araştırsaymışım' dedim açıkçası. Fiyat olarak diğer güç kaynaksız kasalarla arasında ciddi bir fark yok. Modifiye kasa merakınız, ciddi bir ısınma sorununuz varsa ya da hem ilginç, hem de kaliteli bir kasa arıyorsanız AeroRacer-Pro sizler için de iyi bir seçim olabilir.

SONY PSP-300 Go!Cam

NE ZAHMET ETTİNİZ, HİÇ GEREK YOKTU - KAAN ALKIN

PSP'nin marifetlerinin daha ne kadar artabileceğini göreceğiz. Umarız ki bunun da her şey gibi bir sınırı vardır. Gerçi elimdeki cihaza bakıyorum da, sanırım bu sınıra yaklaştık.

1.3 Megapiksel web kamerasını PSP'nin üstünde yer alan USB yuvasına oturtup, güvenlik için vidasını da azıcık sıktıktan sonra ürün kullanıma hazır hale geliyor. Doğrudan video ve resim çekmeye başlayabiliyoruz. 1280X960 çözünürlüğünde resim, 480x272 çözünürlüğünde video alabiliyoruz (4GB MS'e 2 saat kayıt yapılabiliyor). 180 derece hareketli kamerayla dilediğiniz gibi oynayabiliyorsunuz. Ayrıca internetten ücretsiz indirebileceğiniz Go!Edit programıyla çektiğiniz video ve resimler üzerinde değişiklik yapabiliyorsunuz fakat kameranın görüntü kalitesi çok iyi değil. PSP'nin ekranında cam gibi bir görüntü beklemeyin. Resimler biraz daha düzgün ancak video kalitesi oldukça düşük. Bu yüzden de PSP-300'ü takıp PSP'mi kamera olarak kullanırım diye düşünmek çok da akıl kârı değil. Sonuç olarak pek de iyi randıman alamıyoruz. Bizi asıl heyecanlandıransa WiFi bulduğunuz yerde PSP ile görüntülü konuşma yapma fikri. Üstelik Firmware güncellemesiyle PSP becerileri arasına katılan Skype sayesinde, bilgisayar ya da farklı bir mobil cihaz başındakilerle görüşme yapabiliyorsunuz. Gerçi Skype desteği sadece PSP 2000 (Slim & Lite) modellerde var. Go!Cam ile ilgili en büyük problemimiz de tam burada başlıyor çünkü PSP'deki Skype henüz görüntülü konuşmaları desteklemiyor. Üstelik bu özelliğin eklenip eklenmeyeceği üzerine bir açıklama da yok.

İNCELEME
Performans: 3 ★★★☆☆
Fiyat: 1 ★☆☆☆☆
Artılar: Resim, video, türlü türlü şeyler
Eksiler: Sadece merak için alınabilir
Üretim: Sony www.sony.com.tr
İthalat: Sony www.sony.com.tr
Fiyatı: 99YTL + KDV



PSP-300 ile ilgili ikinci şikâyetimiz ise fiyatı. Tamam Go!Cam'e sahip olunca yapabildiklerimiz bu fiyatı hak edebilir. Görüntü kalitesi süper olmasa da 99 YTL'ye resim çekip, iki saat video kaydetmek, bunları düzenleyebilmek çok hoş ama bunların çoğunu zaten bize ait olan PSP'nin marifetiyle yapıyoruz. Go!Cam dediğimiz küçük ebatları dışında vasat bir webcam altı üstü. Ha bunun çok iyi görüntü vereni ya da entegre hafızayla kendi yazılımını üzerinde taşıyanını yaparsınız o zaman tamam ama bu haliyle sanki Sony PSP'mizin depolama ve işlemci gücü yetenekleri için bizden tekrar para istiyormuş gibi hissettirdi bana.

DOSYA KONUSU

WINDOWS VISTA OPTİMİZASYON REHBERİ

DOĞRU AYARLARLA AZAMİ SÜRATİ ARTIRMA TEKNİKLERİ - KAAN ALKIN

Ekran kartı, işlemci, bellek, sabit disk, klavye, fare, kulaklık, ses sistemi… Ne varsa yeniledik, bütün bütçemizi yedik bitirdik. Ne var ki hız tutkunuyuz. Daha hızlı ve güçlü olmalı sistemlerimiz. Bilgi dağarcığımızı genişletmeli, sistemin el sürmediğimiz ayarlarını karıştırmalıyız. Sistemimizin kapasitesini sonuna kadar kullanmalı, sürekli azami süratte çalışmasını sağlamalıyız. Deli miyiz neyiz yahu?

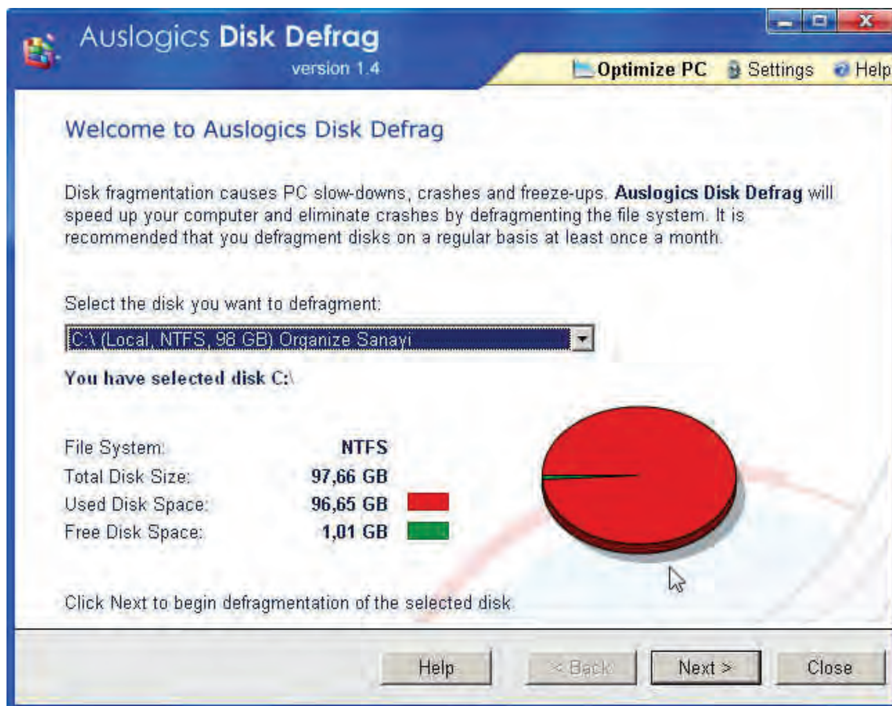
Ara sıra ufak tavsiyelerle sisteminizi nasıl sağlıklı tutabileceğinizi, performansını az da olsa nasıl artıracağınıza dair ipuçları vermeye çalışıyoruz. Bu ipuçlarını ve tavsiyeleri geliştirerek bir araya getirmenin vakti gelmişti. Önceki bilgilerimizi kısaca hatırladıktan sonra, genel performans ipuçlarından ve bana sıkça sorulan Windows Servisleri konularından bahsedeceğiz.

KURULUM
Temiz bir Windows kurulumundan sonra ilk yaptığım şey Windows'u her şeyi sorarak yapma huyundan kurtarmaktır. Sistem performansına bir artısı yok ancak kişisel kullanım performansımı olumlu yönde etkilediği kesin. Kontrol Paneli/Kullanıcı Hesapları yolunu izlerseniz, açılan pencerede kontrolle ilgili seçeneği göreceksiniz. Bu seçeneğe tıklayın, yeni pencerede bulunan kutudaki işareti kaldırıp 'tamam' deyin ve bilgisayarınızı yeniden başlatın. Geçmiş olsun.

İkinci girişimim de Windows'un kullandığı temalara yöneliktir her zaman. Aero vs. güzel hoş ama sistemimin hızlı çalışıyor olması benim için çok daha önemli. Bilgisayarım kısayolu üstünde sağ tuş ile açılan menüden Özellikler/Gelişmiş Sistem Ayarları/Gelişmiş/Performans/Ayarlar yolunu izleyin. 'En iyi performans' kutusunu işaretleyin ve 'tamam' deyin. Windows'un rengi biraz açıldı ama inanın bana, sisteminizi çılgınca rahatlattınız.
Hazır bu sekmedeyken sistem geri yüklemeyi de kapatabilirsiniz. Bunu yapıp yapmamak, tercihinize kalmış elbette. Şahsen sistem geri yüklemeyi kullansam bile temiz Windows kurulumu yapmadan sistemimi kurtarmayı pek başaramadım bugüne kadar. Performans alayım da, sistemi kendim de yedeklerim. Sabit disklerinizin karşısındaki kutularda bulunan işaretleri kaldırıp 'tamam' derseniz, sistem yedekleri alınmayacaktır.

Gündelik kullandığınız programları, güvenlik yazılımlarını ve oyunları kurduktan sonra da sistem açılışına yerleşen ve sürekli olarak kullanmaya ihtiyacımız olmayan programları temizleyebiliriz. Başlat/Çalıştır satırına msconfig yazıp enter'a basıyoruz. Başlangıç sekmesinde sistemin ihtiyaç duymadığı programların kutularındaki işaretleri kaldırıyoruz. MSN'nin kendi kendine açılması, Xfire'ın, Steam'in çalışması gereksiz şeyler sonuçta. Gayet basit bir şekilde, ihtiyaç duyduğumuz zaman kendimiz başlatabiliriz bu programları. Bilgisayarımızı baştan başlattık mı bu işlem de tamam. Virüs ve güvenlik programlarınız dursun elbette ki. Onları da oyun oynarken kapatırsınız artık.

System Tray'de çalışan program sayısını da minimuma indirmemizde fayda var. Eğer başlangıç menüsünden kaldırdığınız programlar sistemi her yeniden başlattığınızda açılışa



ekleniyorsa, programın kendi ayarlarından Windows'la Başla seçeneğini bulup kapatabilir ya da Spybot Search&Destroy benzeri bir programın sistem başlangıcına erişmesini engelleyebilirsiniz.

SİSTEMİ TEMİZ TUTMAK

Öncelikle hakkında fazla bilgi sahibi olmadığınız programları sisteminize kurmayın. Kısa bir araştırma yapmak, başınıza açılacak büyük dertleri en başından ortadan kaldırabilir. Registry, yani kayıt defterinin bir yedeğini almamızda fayda var. Daha önceki mini rehberlerimizde bahsettiğimiz CCleaner, Auslogics Registry Defrag ve yukarıda bahsettiğim SpyBot Search & Destroy gibi programların bu tür opsiyonları mevcut.
CCleaner sistemdeki gereksiz dosyalardan ve kayıt defterindeki gereksiz girdilerden kurtulmak için birebir. Sık sık kullanmanızda da bir mahsur yok. Auslogics Disk ve Registry birleştirme programları da hem başarılı, hem de ücretsiz yazılımlar. Ayrıca birleştirilmiş ve düzenlenmiş bir kayıt defteriyle sabit disk her zaman daha iyi performans verecektir.

NE ALIRDINIZ?

Gelelim servisler konusuna. Zaten vaktimizin büyük kısmını da 'hizmetler' alacak. En azından oyun oynarken kapatabileceğimiz belli başlı servislerden bahsedeceğiz. Daha sonra ise bu hizmetleri topluca kapatıp açmak için pratik çözümler arayacağız.

Hizmetler işletim sistemimizin can damarı. Pek çok hizmetin çalışabilmesi bir diğerine bağlı olduğundan, hangi servisi kapatıp kapatmayacağımız konusunda dikkatli olmamız gerekiyor. Kontrol Paneli/Yönetimsel Araçlar/Hizmetler yolunu izleyip servisler sekmesiyle buluşuyoruz tekrar. Bu noktaya Başlat satırına services.msc yazarak da ulaşabilirsiniz. Buradaki servislerin bir kısmı başlatılmış ve çalışıyor, bir kısmıysa kapalı durumda. Hizmetleri devre dışı bırakabilir, otomatik olarak çalışmalarını sağlayabilir ya da 'elle' seçeneğini seçip hizmetlerin sadece manuel olarak başlatılmasını sağlayabilirsiniz. Bizim yapacağımız ise belli hizmetleri tamamen servis dışı bırakıp oyun oynarken sistem performansımızın artmasını sağlamak.

Kapatmamızda bir sakınca olmayan servislere bakalım kısaca. Daha sonra bu hizmetleri bir batch dosyasıyla nasıl açıp kapatabileceğimizden bahsedeceğiz. Aşağıdaki hizmetler, Windows'un sürekli olarak çalıştırdığı ancak, her zaman ihtiyacımız olmayan hizmetlerden birkaçı. Bunun dışında kalan hizmetlere ihtiyacınız olup olmadığını nasıl anlayacağınızdan da bahsedeceğim kısaca.

Tanı İlkesi Hizmeti (Diagnostic Policy Service): Sistemde yaşadığımız problemleri listeler ve bu problemlere çevrimdışı ya da internet üzerinden çözüm arar.
Tanılama Sistemi Ana Bilgisayarı (Diagnostic System Host): Windows bileşenlerinde oluşan sorunları listeler ve çevrimdışı ya da internet üzerinden çözüm arar.
Taban Filtre Motoru (Base Filtering Engine): Firewall, internet güvenliği ve kullanıcı filtrelerini düzenler. Kapatıldığında sistem güvenliği risk altında olacaktır. Eğer sürekli internete bağlı bir sisteminiz varsa devre dışı bırakmamanız daha hayırlıdır.
Sertifika Yayma (Certificate Propagation): Smart kartlar için sertifika oluşturur.
Bilgisayar Tarayıcısı (Computer Browser): Ağda yer alan bilgisayarları bulur ve listeler.
Masaüstü Pencere Yöneticisi Oturum Yöneticisi (Desktop Window Manager Session Manager): Aero Glass'ı kullanmıyorsanız sürekli kapalı tutun.
İşlev Bulma Sağlayıcısı Ana Hizmeti (Function Discovery Provider Host): Ağ üstünde Windows Media Sharing kullanmıyorsanız kapatabilirsiniz.
İşlev Bulma Kaynak Yayımı (Function Discovery **Resource Publication):** Bilgisayarınızda paylaştırdığınız medya dosyalarını ağda yayınlar ve diğer kullanıcılar tarafından görülebilmesini sağlar.
Grup İlkesi İstemcisi (Group Policy Client): Sistem yöneticisi tarafından belirlenen kuralların, diğer kullanıcılara uygulanmasını sağlar. Sisteminizde birden fazla kullanıcı yoksa kapatabilirsiniz.
IKE ve AuthIPsec Anahtarlama Modülleri (IKE and AuthIP IPsec Keying Modules): Internet anahtar değişimini kontrol eder. Kapatıldığında sistem güvenliği olumsuz yönde etkilenecektir. Sürekli internete bağlı olan sistemlerde açık bırakabilirsiniz.
IP Yardımcısı (IP Helper): IPv4 bağlantısı kullanan bir networkte IPv6 bağlantısı kullanılmasını da sağlar.
IPsec İlke Aracısı (IPsec Policy Agent): IP güvenliğimizle ilgili olan bu servisi kapatırsanız, network bağlantı sorunları yaşayabilirsiniz. Tek kişilik oyunlarda kapatmanızda fayda var.
Messenger Sharing Folders USN Journal Reader Service: Messenger'ın paylaşımlar için kurduğu servis.
Ağ Konumu Tanıma (Network Location Awarness): Network hakkında bilgi toplar ve saklar, değişiklikleri bildirir.
NMIdexing Service: Nero Burning Rom'un DVD yazarken bile kullanmadığı indeksleme servisi. Kapatın, unutun.
Offline Files: Çevrimdışı dosyaların temizlenmesi, bakımı vb. benzeri işlemleri yerine getirir.
Ready Boost: Sisteminizde bu özelliği kullanmıyorsanız her zaman kapalı tutabilirsiniz.
Tablet PC Giriş Hizmeti (Tablet PC Input Service): Tablet PC'niz var mı? Yok mu? Kapatalım o zaman.
Telefon (Telephony): Telefon cihazlarının kontrolü için kullanılan arabirim.
Terminal Hizmetleri (Terminal Services): Uzak bilgisayara bağlanma, uzaktan bilgisayara bağlanma gibi kullanımları düzenler. Kullanmıyorsanız kapalı tutmanızda sakınca yok.

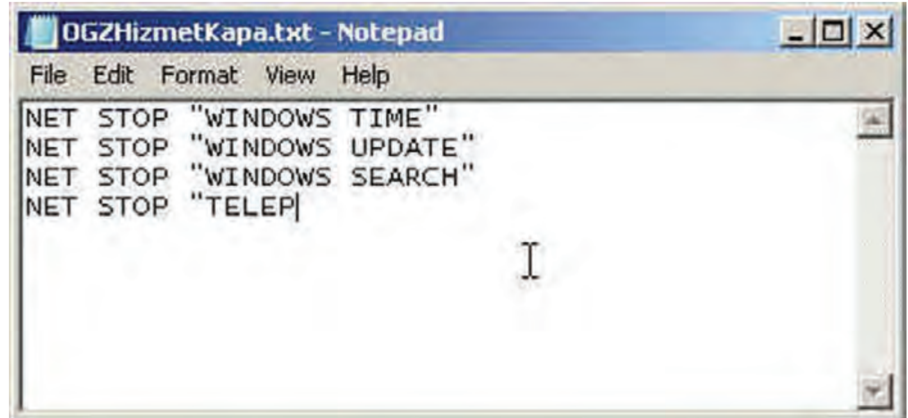


Terminal Hizmetleri Yapılandırması (Terminal Services Configuration): Uzaktan bağlantı ayarları bu arkadaştan sorulur.
Temalar (Themes): Temaları kullanan var mı?
UPnP Aygıt Ana Makinası (UPnP Device Host): UPnP cihazların çalışması için gereklidir.
Web-Client: Internet tabanlı dosyalara ulaşımı, değişikliği gibi kullanımları sağlar. Internet bağlantınızı kullanıyorsanız kalsın.
Windows Defender: Sisteminizi zararlı yazılımlardan koruyan, kısmen yararlı servis. Adam gibi korumanız varsa sonsuza dek kapatın gitsin.
Windows Hata Raporlama Hizmeti (Windows Error Reporting Service): Bilgisayar başında hapşırsanız Microsoft'a rapor göndermeye kasan arkadaş bu işte. Vurun kafasına!
Windows Güvenlik Duvarı (Windows Firewall): Düzgün bir güvenlik duvarı yazılımınız varsa kapatabilirsiniz.
Windows Resim Alma (Windows Image Acquisition): Kamera ve tarayıcılardan resim almanıza yarar.
Windows Search: Ben dosyalarımı kendim arar bulurum. Kapatabilirsiniz.
Windows Saati (Windows Time): Internet saat senkronizasyonunu sağlar.
Windows Update: Update'leri araması dert değil elbette ki ancak internet lazımken güncelleme indirmesi, oyun oynarken bilgisayarı baştan başlatması pek hoş değil.

İKİNCİ AŞAMA

Yukarıdaki hizmetleri kapattığımızda sistem kaynaklarımızın bir kısmını kurtarmış oluyoruz ancak hem burada, hem de hizmetlerin özelliklerinde yapılan açıklamaları gözden geçirmeyi sakın unutmayın. Servislerin birçoğu bir diğeriyle bağlantılı olduğu için, yanlış bir hizmeti tamamen devre dışı bıraktığınızda tekrar aktif hale getirene kadar düzgün çalışmayabilir ya da ihtiyacınız olan özelliklerden bir süre mahrum kalabilirsiniz.

Yukarıda saydıklarımız dışında birçok servis daha var. Ayrıca kurduğunuz programlarda Hizmetler sekmesi altına eklemeler yapabiliyor. Üçüncü parti yazılımlar ve Windows'un kendi hizmetleri hakkında bilgi almak için isimlerine sağ tıklayıp 'özellikler' penceresinden görebileceğiniz açıklamalarını okuyabilirsiniz. Eğer bir servisle şansınızı deneyecekseniz, servisin adını ve aktivasyon durumunu mutlaka bir yere not alın. Kapatmak istediğiniz bir hizmetin seçenekleri tıklanabilir durumda değilse, özelliklerinin en son sekmesinde bağlı olduğu diğer hizmetleri görebilirsiniz.



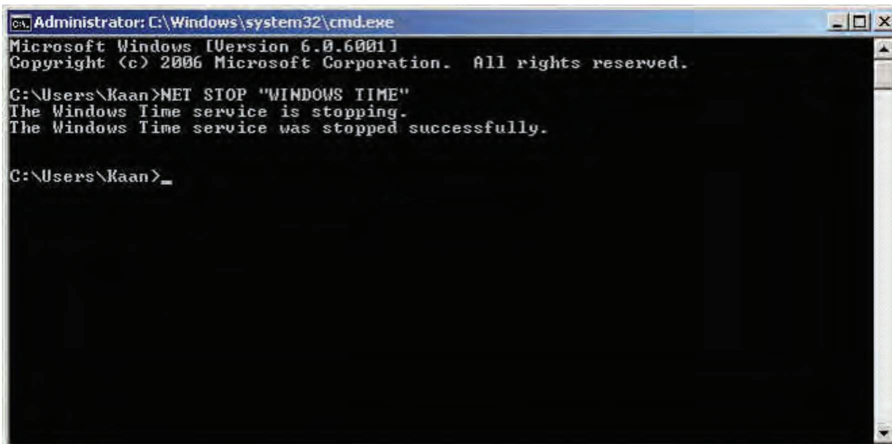
Kapatacağımız hizmetleri seçtik ancak bunların sürekli kapalı kalmasını istemiyoruz. Oyun oynamadığımız zamanlarda Windows'un kendi standart ayarlarında çalışmaya devam etsin istiyorsunuz. İnternette hazır dosyalar görmüşsünüzdür daha önce… Pek çok tweak, yani optimizasyon sitesinde bu tür dosyalar bulunabiliyor. Bunların nasıl yapıldığını ve içindekilerin ne anlama geldiğini bilmeyen bir sürü kullanıcı var. Sistemlerinin performansını artırmak isterken, sitelere güvenemedikleri için bu tür dosyaları kullanamıyorlar ki haklılar da. Şimdi bakalım bu dosyalar nasıl oluşturuluyor ve içindekiler ne işe yarıyor.

Hizmetleri başlatmak ve devre dışı bırakmak için iki farklı yol bulunuyor. Bunlardan biri hizmetleri başlatıp durdururken, diğeri hizmetin davranış biçimini belirliyor (elle, devre dışı, otomatik). İkisinden de bahsedeceğiz.

SERVİS AÇ KAPA SERVİSİ

Kapatacağımız servisleri belirledik. Güzel bir de listesini yaptık. Bu yöntemde görüntü adını kullanmamız gerekiyor. Herhangi bir hizmetin özelliklerine baktığınızda, sekmenin üst kısmında bir hizmet adı (service name), bir de görüntü adı (display name) olduğunu göreceksiniz. Bu yöntemde görüntü adına ihtiyacımız var.
Masa üstümüzde önce bir notepad dosyası yaratalım. Hizmetleri durdurmak için kullanacağımız komut, NET STOP. Örneğin, bir servisi durdurmak için yazmamız gereken komut satırı köşeli parantezler arasında kalan kısım gibi olacak, [NET STOP "Görüntü Adı"]. Bu durumda Windows Time hizmetini kapatmak istiyorsak yazmamız gereken komut [NET STOP "Windows Time"] olmalı.
Net Stop komutunu bu şekilde kullanarak, kapatmak istediğimiz hizmetleri notepad dosyamıza tek tek ekliyoruz. Dosya içeriği tamamlandığında ise dosyaya bir isim vererek kayıt ediyoruz. Örneğin ben OGZHizmetKapa diye kaydettim. Elimizdeki dosya halen bir yazı dosyası, dosyanın uzantısını .bat olarak değiştirmemiz gerekiyor. Dosya uzantılarını görebilmek için 'bilgisayarım'a çift tıklayın. Yukarıdaki Tools (araçlar) menüsünden Folder Options (klasör seçenekleri) sekmesini açın. View (görünüm) sekmesi altında, Hide extensions for know file types (bilinen dosya uzantılarını gizle) kutusundaki işareti kaldırıp 'tamam' diyerek dosya uzantılarını açabilirsiniz. Yarattığımız OGZHizmetKapa.txt dosyasının uzantısını .bat olarak değiştiriyoruz. Dosyaya çift tıkladığımızda içinde yer alan tüm hizmetler sırasıyla kapatılacaktır. Bu yöntemle belirlediğimiz servisleri kapattık, oyunumuzu oynadık ve masaüstüne döndük. Şimdi hizmetleri eski haline getirmek istiyoruz. Bu sefer kullanmamız gereken komut NET START. Yine aynı şekilde komutu kullanıyoruz [NET START "WINDOWS TIME"]. Ayrı bir dosya oluşturup aynı şekilde durdurduğumuz servisleri başlatacak bir batch dosyası yaratabiliriz. Daha kolayı, ilk dosyanın bir kopyasını alın ve OGZHizmetBaşlat.bat olarak ismini değiştirin. Dosya içeriğini değiştirmek için tekrar text dosyasına çevirmenize gerek yok. Sağ tıklayıp edit (düzenle) diyerek dosyayı notepad ile açabilirsiniz. Tüm STOP komutlarını START olarak değiştirin ve kaydedin. Artık bu dosyayı kullanarak kapattığınız tüm hizmetleri bir kerede açabilirsiniz.

İkinci yöntemdeyse hizmetlerin davranış biçimlerini belirleyebiliyoruz. İlk yöntemde durdurduğumuz hizmetler, Windows'u yeniden başlattığımız zaman standart ayarlarına geri dönüyor ancak şimdi yapacağımız değişiklikler kalıcı. Yani biz eski haline getirmediğimiz sürece, seçili hiz-



```
Administrator: C:\Windows\system32\cmd.exe
Microsoft Windows [Version 6.0.6001]
Copyright (c) 2006 Microsoft Corporation.  All rights reserved.

C:\Users\Kaan>NET START "WINDOWS TIME"
The Windows Time service is starting.
The Windows Time service was started successfully.

C:\Users\Kaan>_
```

```
C:\Windows\system32\cmd.exe
C:\Users\Kaan\Desktop>NET START "WINDOWS TIME"
The Windows Time service is starting.
The Windows Time service was started successfully.

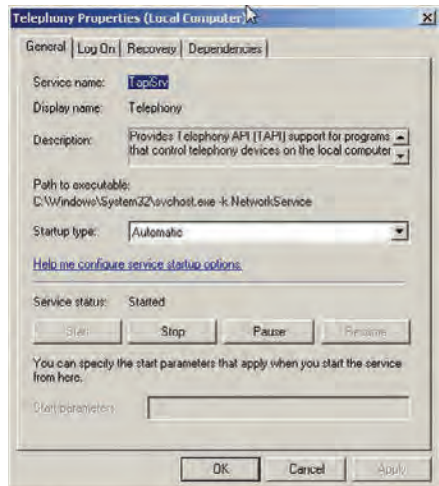
C:\Users\Kaan\Desktop>NET START "WINDOWS UPDATE"
The Windows Update service is starting.
The Windows Update service was started successfully.

C:\Users\Kaan\Desktop>NET START "WINDOWS SEARCH"
The Windows Search service is starting.
```

metler belirlediğimiz ayarlarda çalışmaya devam ediyor. Burada anlatacaklarımızı 'oyundan önce-oyundan sonra' gibi değil, genel optimizasyon olarak düşünün. Bir kez bu dosyaları hazırladığınız zaman her Windows kurulumundan sonra bir kez kullanmanız yetecek.

Bu kez işimizi farklı bir komutla göreceğiz. Ayrıca kapatmak istediğimiz hizmetin görüntü ismine değil, hizmet ismine ihtiyacımız var. Hizmetlerin özelliklerinde bu isimleri bulabilirsiniz. Bu sefer komut formatımız da biraz farklı. Örneğin, Telephony hizmetini kapatmak istiyoruz. Öncelikle gidip hizmet adına bakalım. Telephony hizmetinin, hizmet adı TapiSrv'ymiş. Yine bir text dökümanı açıp [sc config HizmetAdı start= hizmet durumu] formatında komutları dizmeye başlayabiliriz. Eşittir işaretinden sonra boşluk bırakmayı unutmayın.

[sc config TapiSrv start= disabled] komutunu kullanarak bu hizmeti kapatıyoruz. Bir hizmeti tamamen devre dışı bırakmak istiyorsak disabled, otomatik olarak çalışsın istiyorsak auto, manuel olarak çalıştırmak istiyorsak demand komutlarını kullanmamız gerekiyor. Bu söylediklerimin Komut ekranında örnek resimlerde olduğu şekilde görünmesi ve gerçekleşmesi gerekiyor. Başlat satırına cmd yazarak komut ekranını açabilir ve burada yazdığınız satırları tek tek deneyebilirsiniz.




```
Administrator: C:\Windows\system32\cmd.exe
Microsoft Windows [Version 6.0.6001]
Copyright (c) 2006 Microsoft Corporation.  All rights reserved.

C:\Users\Kaan>sc config TapiSrv start= demand
[SC] ChangeServiceConfig SUCCESS

C:\Users\Kaan>sc config TapiSrv start= disabled
[SC] ChangeServiceConfig SUCCESS

C:\Users\Kaan>sc config TapiSrv start= auto
[SC] ChangeServiceConfig SUCCESS

C:\Users\Kaan>
```

Hizmet adları görüntü adlarından oldukça farklı, bu yüzden dosyanızı hazırlarken her komut satırından önce, başına REM ekleyerek görüntü adlarını yazabilirsiniz. Böylece kafa karışıklığına mahal vermeyecek ve hangi hizmetle uğraştığınızı bileceksiniz.

Dosyamızı tamamladıktan sonra bir önceki yöntemde yaptığımız şekilde dosyanızı .bat uzantılı hale getirip çift tıklayarak çalıştırabilirsiniz. Hayırlı uğurlu olsun. Hizmetler konusunu da hallettiğimize göre, daha ufak tefek ancak dikkat edilmesi gereken hususlara da kısaca değinebiliriz.

KISA KISA

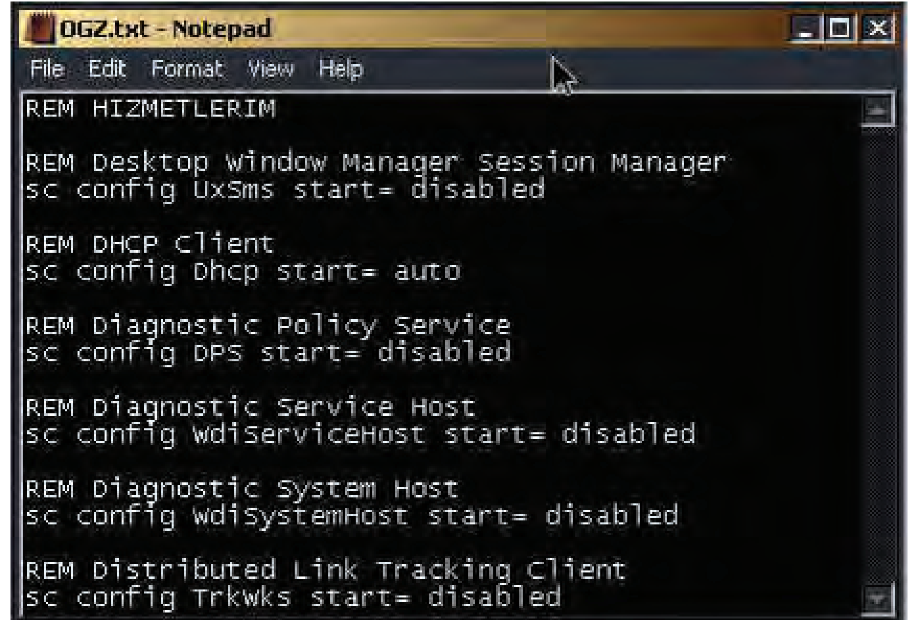
Sizin masaüstünüz ne sıklıkta karman çorman oluyor bilemem. Şahsen masaüstümü her gün temizlemek durumunda kalıyorum. En sık yapılan hatalardan biri (Başta ben yapıyorum.) masaüstünde fazla sayıda ve büyük dosyalar tutmak. 200MMX zamanlarında masaüstüm ağzına kadar ikon doluyken bile oyunlar çöker patlardı. Bilgisayarlar artık çok daha güçlü ve çok daha hızlı elbette ki. Oyunları çökertmiyorlar ancak performansın canına okudukları kesin. İri yarı dosyalarınızı masa üstünde tutmayın.

Sistem geçici dosyaları bir ya da birden fazla sabit diske yazıyor olabilir. Sürekli yazıp çizdiği page file eğer sıkış tıkış C diskinizdeyse sistem performansınızı olumsuz yönde etkileyecektir. En basit çözüm, daha fazla boş alana sahip ve daha az kullandığınız sabit diski page file kullanımı için atamak olabilir. Ayrıca oyunlarınızı işletim sisteminizle aynı partisyona kurmayarak performansınızı biraz daha artırabilirsiniz. Page dosyasının hangi partisyonu kullanacağını Bilgisayarım/Özellikler/Gelişmiş Ayarlar/Gelişmiş/Performans/Ayarlar/Gelişmiş/Değiştir yolunu izleyerek ulaşacağınız sekmede değiştirebilirsiniz.

Oyunlardan video alıyorsanız bu videoları işletim sisteminizin kurulu olduğu partisyona değil, başka bir partisyona, hatta mümkünse ayrı bir sabit diske kayıt ediyorsanız performans kaybınız daha az olacaktır.

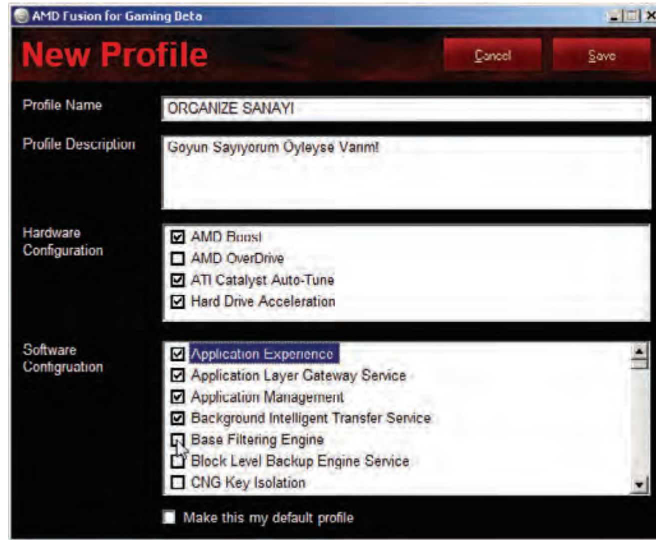
SONA DOĞRU

Bana ayrılan sayfaları tüketmiş durumdayım. Aslında bana ayrılacak olan sayfa sayısını da ben belirlemiştim. Pek isabetli olmamış. Daha anlatmak, söylemek istediğim çok şey var ama bu aylık kısmet bu kadarmış. Bir başka dosyada buluşmak görüşmek üzere, sisteminizi temiz tutun. Onu üzmeyin. Toza gömmeyin. Bakıma ihtiyacı olduğunu unutmayın.



AMD FUSION

BENİ OPTİMİZE ET - KAAN ALKIN





Geçen ay kısaca AMD'nin yeni yazılımından bahsetmiştik. Aslında bahsettiğimiz nasıl da hayal kırıklığına uğradığımızdı çünkü biz CPU ve GPU'ları birleştiren yeni işlemci olmasını bekliyorduk Fusion'ın. "Geleceğin Oyun Teknolojileri" dosyasının etkilerini sanırım halen üzerimizden atamamışız. Şimdi günümüze dönelim ve sistemimizi optimize etme iddiasındaki AMD Fusion'ın oyun zevkimize nasıl ve ne derecede katkıda bulunduğuna bir bakalım.

FUSION WINDOWS'UMA NE YAPIYOR?

Aslında optimizasyon dosyasında anlattıklarımızdan farklı bir şey yaptığını söyleyemeyiz. Windows servislerini kapatıyor, sistemin çalışması için gerekli olmayan ancak arka planda çalışmaya devam eden programlardan kurtarıyor. AMD Overdrive, AMD Boost, ATI Catalyst Auto-Tune gibi overclock ve optimizasyon programlarını devreye sokuyor, sistem performansımızı arttırmaya çalışıyor. AMD Fusion halen beta aşamasında, bu yüzden de Overdrive'ı ve Auto-Tune'u sizden manuel olarak çalıştırmanızı ve otomatik ayarları kullanarak overclock yapmanızı istiyor. Bunun dışında kalan özelliklerse gayet düzgün çalışıyor. Teoride gayet başarılı Fusion ancak pratikte karşımıza bazı sorunlar çıkabiliyor. Ayrıca Fusion kullanmadan da aynı şekilde sistem optimizasyonuna gidebileceğimizden de uzun uzun bahsettik az önceki sayfalarda.

PERFORMANS TABLOSU

TEST	Sistem Ayarları	Sonuç
CRYSIS	Standart	16.86
	Fusion	18.86
CRYSIS:WARHEAD	Standart	14.85
	Fusion	15.36
UNREAL TOURNAMENT 3	Standart	79.18
	Fusion	78.57
COMPANY OF HEROES	Standart	43.8
	Fusion	44.7
WORLD IN CONFLICT	Standart	24
	Fusion	27
3DMARK VANTAGE	GPU Standart	H5466
	GPU Fusion	H5295
	CPU Standart	H4422
	CPU Fusion	H4512
	Total Standart	H5279
	Total Fusion	H5295

Henüz beta aşamasında olduğundan fazla canını yakmak istemedim Fusion'ın. Bu yüzden önceden hazırlanmış Advanced, Basic, Expert profillerinden Basic'i seçerek testleri gerçekleştirdim. Fusion'ın kullanımı gayet basit. Ekrandaki Fusion logosuna tıklayarak Basic profili aktif hale getirebiliyorsunuz. Tekrar bastığınızdaysa kapattığı servisleri açıyor ve tüm ayarları standart hale getiriyor. Bir profilin aktif olup olmadığını Fusion logosunun renginden anlayabiliyorsunuz.

Kendi profilinizi yaratmak için New sekmesine tıklamanız yeterli. Karşınıza gelecek pencerede kapatılmasını istediğiniz servisleri ve programları tek tek işaretleyip, profile bir isim atayıp hemen kullanmaya başlayabilirsiniz. Profil yarattığımız ekranda dört sekme bulunuyor. Bunlardan ilk ikisi profile vereceğiniz isim ve profilin açıklaması. Asıl önemli olanlar Hardware ve Software Configuration sekmeleri. Hardware sekmesinde direkt olarak donanımımızı overclock etmemize yarayan seçenekler bulunuyor. Eğer overclock yaparak riske girmek istemiyorsanız bu sekmeleri es geçebilirsiniz. Software sekmesindeyse sisteminizde arka planda çalışan programlar ve servisler listeleniyor. Windows Servisleri hakkında fazla bilgi sahibi değilseniz birazcık araştırma yapmadan buradaki ayarları değiştirmemenizde fayda var. Optimizasyon dosyamızdan yararlanabilir ya da Kontrol Paneli/Yönetimsel Araçlar/Servisler yolunu izleyerek sistemdeki tüm servisleri görüntüleyebilirsiniz. Servis'in üstünde sağ tuş menüsünden özellikleri seçtiğinizde, o servisin ne işe yaradığına dair açıklamaları da görebilirsiniz.



Bilmeniz Gereken 5 Mevzu

1- Donanım ya da işletim sisteminize gelecek hasarlardan AMD sorumlu değildir. Yani biz yaptık ama patlarsa karışmayız ibaresi mevcut.
2- AMD Fusion sadece AMD platformlarında çalışıyor. Yani AMD bir işlemci, anakart(790 çipset) ve ATI ekran kartına sahip olmanız gerek.
3- AMD Fusion Windows XP'de de çalışıyor fakat Windows Vista 32-bit sürümleri için tasarlanmış. Bu yüzden de XP'de karşınıza çıkacak sorunlara şimdilik cevap bulamayabilirsiniz.
4-AMD Fusion sistem performansınızı arttırabileceği gibi düşürebilir de. Şaşırmayın, her sistem birbirinin aynı değil sonuçta.
5-AMD Fusion'ı ve AMD OverDrive'ı game.amd.com adresinden edinebilirsiniz.

PERFORMANS

Sistemin sınırlarını zorlarsanız belki ciddi oranda bir performans farkı yaratabilirsiniz. Fakat Fusion sihirli bir değnek değil, bu yüzden de mucize beklemeyin. 1680x1050 çözünürlükte, oyunların tüm ayarları mümkün olan en yüksek detay seviyesinde ve 4x AA kullanarak yaptığımız testlerde standart sistem ve Fusion optimize sistem arasındaki farkı görmeye çalıştık. Bu test için özellikle süper bir sistem toplamadık ki sonuçların son kullanıcıya ne kadar yararlı olduğunu görelim. Fusion'ın en büyük farkı %12 performans artışıyla WiC testimizde yarattı. Servisleri ve arka plandaki programları kapatınca işlemci üstündeki yükü azaltıyor olmamız WiC kadar 3DMark'ta da kendini gösterdi. 3DMark GPU testinde ciddi bir fark yokken, CPU testinde %2'lik bir performans artışı gördük. Crysis'te %11 performans artışı da kayda değer bir başarı. Crysis Warhead'te %4 avantaj sağlarken, UT3'te diğerlerinin aksine sistemin performansını olumlu şekilde etkileyemedi. CoH testindeyse %3'lük bir performans artışına şahit olduk.

Farklı işlemlerde ve daha zayıf sistemlerde çok daha yüksek performans artışları yakalamak mümkün gibi gözüküyor. Bu açıdan AMD Fusion eğer AMD bir sistem kullanıyorsanız denemeye değer gibi görünüyor. Yine de donanımınızın ve işletim sisteminizin sınırlarını keşfe çıkmadan önce güzel bir yedek almanızda fayda var. Ne olur, ne olmaz.

AMD TEST PLATFORMU

İşlemci	AMD Athlon 64 X2 Duo Core 6000+
Ekran Kartı	Sapphire Radeon HD 4870 Toxic 512MB GDDR5
Bellek	OCZ HyperX PC 8500 2x1GB DDR2
Anakart	Gigabyte GA-MA790FX-DQ6
Sabit Disk	Samsung 320GB SATAII

PAZAR YERİ



PARANIZI DİKKATLİ HARCAYIN

Finansal krizin etkilerinin bilgisayar-donanım piyasalarında da hissedildiği şu günlerde tüketicilerin sadece ihtiyaçlarına odaklanmalarında ve mümkün olduğu kadar lüks tüketimden kaçınmalarında fayda görüyoruz. Döviz bazında fiyatlarda hafif bir düşüş eğilimi yaşansa da, Türk Lirası bazında fiyatlar kriz öncesine oranla hayli yüksek bir seyir izlemekte. Elinde yeterli döviz stoğu bulunduranlar ihtiyaçları doğrultusunda şu sıralar rahatlıkla alım yapabilirler, Türk Lirası bazında hareket edecekler ise daha temkinli olmalı. Bir diğer dikkat edilecek nokta ise stokların kriz öncesine oranla daha az esnek olması. Marka ve alt model konusunda piyasada bazı sıkıntılar meydana gelebilir. Ekonomik belirsizlik ve dövizdeki yükseliş sürdüğü müddetçe satıcı kurumların stokları eritme, daha az alt ve yan model getirme politikası izlemesi ise muhtemel. Ayrıca elindeki stokları tüketemeyen firmalar, ürünlerini dolar bazında zararına satmaya başlayabilir. Eğer elinizde hazır dolar varsa çok uygun fiyatlar yakalayabilirsiniz. Özellikle büyük marketlerin kampanyalarını iyi takip edin.

	Ekonomik			İdeal			Süper		
İşlemci	Intel Core 2 Duo E7200			Intel Core 2 Duo E8400			Intel Core 2 Extreme QX9650		
	(l) 110$	(f) 134$	(e) 144$	(j) 177$	(f) 194$	(c) 204$	(f) 1129$	(o) 1149$	(e) 1203$
Anakart	Asus P5Q-SE			Asus P5Q			Asus Rampage Formula		
	(m) 119$	(f) 128$	(b) 135$	(l) 135$	(f) 144$	(e) 154$	(j) 305$	(f) 329$	(b) 349$
Bellek	Mushkin High Performance 2x1GB kit 1066MHz DDR2			OCZ Nvidia SLI 2x1GB kit 1066MHz DDR2			Mushkin Xtreme Performance 2x2GB kit 1066 MHz DDR2		
	(i) 69$	(e) 70$	(m) 79$	(h) 69$	-	(i) 75$	(m) 155$	(e) 156$	(i) 159$
Ekran Kartı	Sapphire Radeon HD 3870 512MB			Sapphire Radeon HD 4850 Toxic 512MB			Sapphire Radeon HD 4870 X2 2GB GDDR5		
	(m) 119$	(f) 123$	(e) 131$	(m) 209$	(o) 232$	(b) 236$	(m) 555$	(o) 594$	(n) 623$
Sabit-Disk	Samsung 500GB Sata2 16MB			Samsung 750GB Sata2 32MB			2xSamsung 1TB Sata2 32MB (Raid)		
	(j) 75$	(f) 79$	(h) 83$	(f) 99$	(m) 105$	(b) 114$	(f) $294	(o) 300$	(b) 310
Optik Sürücü	Samsung 20X DVD-RW Writer			Samsung 20X DVD-RW Writer			Asus BC-1205PT Blu-Ray Combo		
	(h) 25$	(g) 27$	(b) 29$	(h) 25$	(g) 27$	(b) 29$	(h) $159	-	(0) 225
Ses Kartı	Onboard			Onboard			Creative X-Fi Xtreme Gamer 7.1		
	-	-	-	-	-	-	(h) 109$	(b) 111$	(e) 119$
Güç Kaynağı	High Power Cool-Max 350watt			OCZ StealthXstream 600watt			Recom Gaming Engine 1050watt		
	(o) 33$	(b) 39$	(i) 40$	(h) 109$	(b) 115$	(i) 119$	(h) 209$	(k) 219$	(o) 259$
Kasa	Recom Backdraft Siyah			NZXT Hush Siyah			Thermaltake Xaser VI Siyah		
	(h) 69$	(m) 75$	(k) 79$	(m) 109$	(h) 112$	(e) 117$	(o) 288$	(b) 292$	(e) 299$
Toplam Fiyat	Min 619$			Min 932$			Min 3203$		
	Max 720$			Max 1048$			Max 3476$		

Buradaki fiyatlar aşağıdaki mağazalardan derlenmiştir. Her bir fiyatın yanında hangi mağazadan alındığını gösteren kod harfini bulabilirsiniz. Fiyatlara KDV dahil değildir.

Mağaza indeksi (a) Eksen (b) Vatan (c) Bimeks (d) Teknosa (e) HepsiBurada (f) Eksa (g) Gold (h) Mavi Bilgisayar (i) Akortek (j) Gigatek (k) Firebal (l) Inventus (m) Nova (n) Ekonomik Ticaret (o) Sanal Marketim

Ses Sistemi	Kulaklık		2.1 Hoparlör		5.1 Hoparlör	
Alt Seviye	Sennheiser PC130		Altec Lansing BXR1121		Logitech X530	
	-	-	(j) 28$	(c) 35$	(o) 89$	(b) 102$
Üst Seviye	Sennheiser PC160 SK		Logitech Z4		Logitech Z-5500	
	-	-	(o) 119$	(e) 135$	(h) 389$	(e) 452$

Mouse / Klavye	Fare		Klavye	
Alt Seviye	Logitech G3		A4 Tech X7-G800	
	(b) 62$	(n) 66$	(f) 21$	(o) 23$
Üst Seviye	Razer Lachesis		Logitech G15	
	(o) 79$	-	(o) 89$	(e) 98$

Monitör	17"		19"		22"		24"	
Alt Seviye	Samsung 732NW		Samsung 932B+		BenQ FP222WA		-	
	(m) 159$	(b) 209$	(e) 199$	(j) 264$	(c) 317$		-	-
Üst Seviye	Samsung 732N+		Samsung 931C		BenQ X2200W		BenQ FP241VW	
	(m) 179$	(e) 240$	(b) 360$		(j) 350$	(e) 395$	-	-

TAMiR ATÖLYESi

Merhabalar donanım dünyasının bahtsız dostları. Gene yepyeni donanım arızaları, mavi ekranlar ve parça uyumsuzlukları ile karşınızdayız. Aman elimizdeki bilgisayarlara iyi bakalım, zira bu kriz biraz uzun süreceğe benziyor. En iyisi donanımlarımızı hoyrat kullanmayalım (mesela restart atmak için kasaya vurmayalım), onları güncel tutalım (yazılımsal olarak sık sık güncelleme yapalım ama mümkünse gereksiz donanım güncellemeleri yaparak da paramızı sokağa atmayalım). Evet hazırsak bu ayın mektuplarına başlıyoruz...

DÜNYANIN EN KAPSAMLI DONANIM SORUSU

Selam Merhabalar,
Şu sıralar bir bilgisayar toplamam gerektiği halde kendimi hiç bu kadar aciz hissetmemiştim. Laf aramızda bu benim dördüncü bilgisayarım olacak. Aslında hep de kendimiz toplardık ama bu sefer piyasa o kadar tuhaf ki yeni teknolojilere hiç bu kadar Fransız kalmamıştım. Bırakın iki yıl sonrasına yatırım yapmayı, bu toplayacağım sistemin Diablo III ve Starcraft II gibi heyecanla beklediğim oyunları bile rahatlıkla kaldıracağından şüpheliyim. Eskiden Savage vardı, Voodoo vardı; ikisinden birini seçip alırdın. Tamam bayağı eski zaman ama şimdi de saçma sapan bir alay, ne olduğu belli olmayan ekran kartı modelleri dolu mesela. Bir de geleceğe yönelik alacaksan yandın. Vay şu bunla uyumlu mu, yok şu bilmemne teknolojisine destek veriyor mu...

Diyeceksiniz ki, Oyungezer'in diğer sayılarına baktın mı? Evet, hatta en son yaptığınız ekran kartı testi var şu an önümde. Ona bakarsak, ATI HD4850 sonucu çıkıyor. Bir de (yeni favorim) HIS Iceq 4 adlı bir modeli var mesela ATI HD4850'nin. Peki Sapphire'in Toxic modeli (hani Zalman fanlı) hakkında ne söylersiniz?

Ayrıca 22 inç ve üstü monitörlerde kullanmak için kesinlikle Nvidia ekran kartlarını tercih edin demişsiniz ve 8800 serisini önermişsiniz. Ben şimdi 22 inç monitör alsam, ATI HD4850 yerine de 8800 serisinden bir kart alsam daha mı iyi olur? Bu kadar mı sorunlu? Yüksek çözünürlükte AA açıkken Nvidia kartların saçmaladığını iddia eden tanıdıklarım da var diğer yandan. Tabii siz daha iyi bilirsiniz.

Bir de bu overclock işleminin çok kolay ve zararsız olduğunu iddia ediyorlar. Bilmeyen biri olarak, eş-dost tarifleriyle overclock yapmalı mıyım? Öte yandan şimdi bir kart alıp sonra Crossfire yapmam ne kadar mantıklı?

İşlemciye gelince… 4 çekirdeğe geçilmeli mi artık? Bir de DDR3 bellekler gerekli mi tartışması vardı. "Artık alsak iyi olacak" gibi bir kanıya varıldı sanki. Yanlış mı biliyorum? 1600mhz'lik 2 GB DDR3 bellek yeterli olacak mı, yani 4 GB'a belli bir süre sonra terfi etmem mümkün mü?

Buyrun, hasta sizindir doktor bey. Böylesine sıcak bir dergi hazırladığınız için sonsuz teşekkürler. Hepinize kolay gelsin... **-Yavuz TEZCAN**

Cevap Merhabalar Yavuz,
Soruların hayli uzun ve detaylı, bu yüzden de hiç vakit kaybetmeden cevaplarına geçiyorum. HIS'in belirttiğin modelini birebir incelemedim ancak IceQ serisinin eski modellerinden edindiğim tecrübelere bakarak hayli iyi bir seri olduğunu söyleyebilirim. Sapphire Toxic ise benden geçer not alarak yakın zamanda Pazar Yeri'nde tavsiye ettiğim ürünlerden biri oldu. Anti-Aliasing açmadığın sürece HD 4850'de 22" de yeterli olacaktır ama bana sorarsan, bütçeni biraz daha zorlayıp bu ay incelediğimiz HD 4870 Toxic'i alırsan daha rahat edersin.

Overclock işlerine sistem demode olana kadar girmemekte yarar var. Aldığın gün sistem zaten yeni ve güçlü olduğundan uğraşmaya gerek yok. Hele ki bu işlerde amatörsen boşver gitsin. Sonuçta gerekli değil ama sistemin oyunlarda zorlanmaya başladığı zaman masaüstü yazılımlarıyla küçük küçük overclock yapmaya başlayabilirsin.

Dört çekirdekli işlemcilerin halen bir marifetini göremedik. Görene kadar da bildiğimiz yolda ilerlemek en güzeli. Yeni teknolojilere, ciddi performans farkı yaratana kadar tav olmamak lazım.

Tapir Usta: The Force Unleashed XXL Double Cheese



Fiyat konusunu ise hiç açmıyorum. Diğer yandan, tercih ettiğin Q6600 hakikaten şu an tavsiye edebileceğim bir işlemci değil. Onun yerine E8400 ya da E8500 daha iyi olacaktır. DDR3 bellekler için de aynı şey geçerli... DDR2 konusunda ciddi dar boğazlar yaşamadan DDR3'e geçmeye gerek yok.

Son olarak monitör konusunda Samsung T220 modelini ısrarla tavsiye ediyorum.
Şimdiden hayırlı olsun...

UPS YA DA PSU SORUNU

Selam Olgay Usta ve tüm Oyungezer ailesine selamlar,
Lafı fazla uzatmadan hemen soruma geçeyim. Öncelikle Intel Core 2 Duo E6600 işlemci, Asus P5B/MX Wifi-AP anakart, 2 GB DDR2 bellek, GeForce 8800 GTS 320MB ekran kartı olan bir sistemim var. Ayrıca kasamda ASUS 350W bir güç kaynağı kullanıyorum. Sorunum şu ki, aldığım kesintisiz güç kaynaklarının hiçbiri yeterli gelmiyor.

İlk olarak beş ay önce Olivetti marka 1000W bir güç kaynağı aldım ama ilk elektrik kesintisinde yeterli gelmediğini anladım. Daha sonra bir arkadaşın tavsiyesiyle daha kaliteli bir güç kaynağı alayım dedim ve APC Back-UPS 700W aldım fakat o da yeterli olmadı. Her iki güç kaynağını da teknik servise götürdüğümde bir sorun olmadığını söylediler. Hatta teknik servisteki arkadaş iki cihazın da bana rahat rahat yetmesi gerektiğini, sorunun kasamdaki güç kaynağından kaynaklanabileceğini söyledi. Güç kaynağına sadece bilgisayarın kasasını ve 22 inç Samsung 2232BW monitörümü bağlamama rağmen bu sorunu yaşıyorum. Sizce sorun bu güç kaynaklarının yetersiz gelmesi mi, yoksa gerçekten kasamdaki güç kaynağında bir sorun olması muhtemel mi? Şimdiden teşekkürler, yayın hayatınızda başarılar. -**Serkan YEŞİLTEPE**

C Merhabalar Serkan,
Sorununu net olarak anlamamız için keşke daha detaylı olarak anlatsaydın yaşadıklarını. Elektrik kesintisi sırasında başına gelenlerden daha net tesbitler yapabilirdik mesela. Şu haliyle, teknik serviste söylenenler oldukça mantıklı. 1000W bir UPS'in sistemini hayli hayli kaldırması gerekir. Diğer yandan da elindeki işlemci ve ekran kartına ASUS 350 Watt PSU'nun yetmemesi gerekir. Benim tavsiyem 450-500 Watt kapasitesinde, kaliteli bir PSU alman. Suçu hep UPS'de aramışsın ancak bence asıl suçlu PSU. Görünürde ikisi de güç kaynağı olsa da işlevleri tamamen farklı.

SABİT DİSK NE KADAR GÜÇ TÜKETİR

Selamlar... Oyun dünyasına, eskisine göre oldukça uzak olsam da sizleri okumak, her ay bayiye gidip sormak benim için 11 senelik bir alışkanlık. Her ay dergiyi aldığımda, adeta eline yeni oyuncağını alan bir çocuk gibi hevesle, heycanla sayfaları karıştırırıp, bir çırpıda koca dergiyi devirmek benim için bir zevk, bir alışkanlık... Bunca sene, sayfaları benim için keyifli birer arkadaşa çeviren ve emeği geçen herkese teşekkür ederim.

Gelelim sorularıma. Yeni bir sabit disk almayı düşünüyorum yalnız hali hazırda üç adet disk ve bunlara ek olarak da ATI HD4850 ekran kartı, 460W güç kaynağına bağlı olarak çalışıyor. Almayı düşündüğüm 1 TB disk için bu güç kaynağı yeterli olur mu? Aksi halde harici bir disk almayı düşünüyorum. Bu konuda birçok kişiye danışmama rağmen sağlam bir cevap alamadım.

Diğer yandan da yakın zamanda güzel bir monitör almayı düşünüyorum. Aklımda Samsung T260 var. Film hastası olduğum ve oyundan ziyade film seyrettiğimi de söyleyecek olursam bu monitör uygun bir seçenek olur? Cevaplarınız ve ilginiz için teşekkür ederim. -Mehmet Muharrem OKUR

C Merhabalar Mehmet,
Sabit disk sayısı fazla da olsa aynı anda yüklenilmediği zaman aşırı güç tüketimine neden olmaz. Mesela alacağın yeni disk <F:> olsun, eğer sen aynı anda C:'deki müziği, D:'deki oyunu, E:'deki filmi, F:'deki diziyi açmazsan, yani tüm disklere aynı anda yüklenmezsen (aynı zamanda diğer tüm parçalara da) bir sorun olmayacaktır. Zira sabit diskler aşırı güç tüketen parçalar da değildir. Özellikle yeni modellerde güç tüketimi 8 Watt seviyesine kadar düştü, eski sürücülerde de 20 Watt'ı geçmezdi.

Samsung T260 ise film izleme konusunda yerinde bir seçim. Ayrıca oyunlar konusunda da seni üzmeyecektir.
Hayırlısı olsun, güle güle kullanman dileğiyle...

ATI SÜRÜCÜLERİNİN AGP KART UYUMSUZLUĞU

S Merhabalar Oyungezer ailesi.
Böyle güzel bir dergi çıkarttığınız için teşekkür ederim. Benim bir sorum olacaktı. Vakit bulur da cevaplarsanız inanın çok mutlu olurum.

Altı ay önce Sapphire HD2600 XT AGP ekran kartı aldım. Karttan memnunum fakat bir türlü güncelleyemiyorum. Oyungezer DVD'sindeki sürücü de, Sapphire'in sitesindeki kartın kendi sürücüsü de kurulum başlarken hata veriyor. "Kurulum sisteminiz veya donanımınızla ilgili uyumlu yüklü herhangi bir sürücü bulamadı" yazıyor. Kutudan çıkan CD'den kurulum yapılıyor fakat güncelleme yapamıyorum. Format attım ama bir şey değişmedi. Lütfen yardım edin. Şimdiden teşekkürler, herkese kolay gelsin. -**Fatih KAŞOĞLU**

Merhabalar Fatih,
C Bu sorunla sık sık karşılaşır oldum. Aslında çözümü oldukça basit ama hayta ATI niyeyse sitesindeki güncellemeler arasına AGP sürücülerini ayrıca koymayı akıl edemiyor. Neyse bunu çözmenin iki yolu var.

İlki oldukça karmaşık. ATI sürücüleri içindeki bazı *.inf dosyalarına yeni kod satırları eklemek. Bunu geçiyorum.

İkincisi ise işletim sistemine göre gereken yamayı bulup, kurmak. Bu yamaları http://tinyurl.com/69o8rx adresinden çekebilirsin.

Yamalama işleminden sonra güncelleme sorunun ortadan kalkacaktır.

Göz açıp kapayıncaya kadar bir ayın daha sonuna geldik. Her türlü derdinizi, sıkıntınızı donanim@oyungezer.com.tr adresine bekliyoruz. Gelecek ay bambaşka sorulara cevap aramak üzere, hoşçakalın... – **OlgaY ERTEZ**

SANAYİ DEVRİMİ

Gel, gel geeal abicim. Tamam kal öyle. Bak hâlâ geliyor. Gelme artık sanayi ne olur, devrimi yaptık bitti...



Star Wars Mimobots

Son günlerde SW goygoyu iyice artmışken piyasada yeşeren bir başka mânâlı (biz anladık) ürün. 9 ayrı SW karakterinin süslediği falan işte 1GB flash diskler. Luke'la kafa kafaya vermek isteyenlere duyurulur.

Ray Gun Channel Changer



Kanal değiştirmek sizin için bir zevk mi? Ya da TV'nizden nefret mi ediyorsunuz? Sizinki bir aşk&nefret hikayesi mi? Galaksinin en gereksiz cihazıyla kanalları sadece ileri doğru değiştirebilir kendinizi biraz daha şey hissedebilirsiniz... Ney ben de bilmiyorum.

R2-D2 USB HUB



SW goygoyuna devam. Bu seferki az biraz daha yararlı bir cihaz, kendisi 4'lü USB hub. Soru 1, neden masaüstümde bir R2-D2 isteyeyim? Soru 2, ürünün tanıtımında "aleti taktınız mı bip düriliüiip diye öter" nasıl bir tanıtım girişimidir?

FLYING ALARM CLOCK

2 aydır kasıyorum bu ürünü burada sergilememek için ama artık dayanamayacağım. Kendisi bir çalar saat. Kuruyorsunuz. Önce uçmaya sonra çalmaya başlıyor. Susturabilmek için önce yakalamanız gerekiyor.

Oh bu ayı da atlattık. Hepimize geçmiş olsun.



KONSOLLARIN ONLINE HİZMETLERİ

360 henüz gelememiş olsa da, PS3 ve Wii resmen ülkemizde bulunuyor ancak, bize gelen e-postalardan anlıyoruz ki bu üç konsolun da online özelliklerine pek bulaşmıyorsunuz. Üç konsolun da büyük miktarda oyun içeriğine sahip online dükkanlarından alışveriş yapmaya kalkarsanız, işte o zaman yandınız demektir. Üç firma da henüz Türkiye'de online hizmet vermedikleri için, bir oyun almak için binbir türlü eziyete girmeniz gerekir. Yani resmen 'paranızla rezil olursunuz'. Bugün burada sizi bu rezil durumdan kurtarmak için toplanmış bulunuyoruz. **HAZIRLAYANLAR:** ALİ SEZGİN, EMİN BARIŞ, MERT HAKKI BİNGÖL



PLAYSTATION 3

PLAYSTATION NETWORK NEDİR?

Sony'nin PS3 ve PSP için hizmet veren, yakında kısmen PC'leri de kapsaması planlanan çevrimiçi oyun ve dijital medya dağıtım servisinin adı PlayStation Network'dür (PSN). Servisin açıldığı 2006 Kasım'ından, 2008 Mayıs ayına kadar kayıtlı on milyon kullanıcı toplamda 86 petabaytlık 170 milyon download yaptı (Öhenzzz demek istiyorum!). PSN, Sony'nin Microsoft'a karşı elini güçlendiren en önemli unsurlarından bir tanesi çünkü Xbox Live'ın aksine servis tamamen ücretsiz; yalnızca tam sürüm oyunlar, oyun eklentileri, film kiralama ve satın alma ya da özel üyelikler gibi isteği bağlı içerik için para ödüyorsunuz.

Günümüzde konsolların interneti ciddi şekilde kullanması, Sony'nin bu konudaki altyapısı olan PSN'in önemini bir kat daha arttırıyor. Online oyunlar için para ödemiyor, yalnızca kayıt olup kendinize özel kimliğinizi (ID) alıyor ve tüm hizmetlere ulaşabiliyorsunuz. Örneğin, Warhawk ile 32 kişi aynı sunucuda oynarken yazılı ve sesli iletişim kurabiliyorsunuz. 100 kişilik arkadaş listesi oluşturabiliyor, onlarla yazılı, sesli ya da görüntülü konferans iletişim kurabiliyor, onları oyunlara davet edebiliyor, bağlantı durumlarını ve ne oynadıklarını görebiliyorsunuz. Trophy sistemi ile oyunlardaki skor ve ilerlemenizi arkadaşlarınız ile kıyaslayabiliyor, Sony'nin tasarladığı -ve 2.5 güncellemesi ile artık Flash 9 desteği de sunan- tarayıcı ile internette gezinebiliyor, *Life With PlayStation* ile *Folding@Home* projesine katkı sağlayabiliyor ve dünyadaki önemli şehirlerden gerçek zamanlı haberleri ve hava durumunu alabiliyorsunuz.





PLAYSTATION HOME

Henüz kapalı beta test aşamasında olan PlayStation Home'da, üç boyutlu online hayatınızı yaratacak ve bu ortamdaki dairenizi, oyunlardan kazandığınız ve PS Store'dan satın alabileceğiniz eşyalarla dekore edeceksiniz. Sonra bu sanal interaktif dünyada dışarı çıkıp başkaları ile iletişim kuracak, onlarla muhabbet edecek, oyunlar oynayabilecek ya da evinize davet edebileceksiniz. Daha ileride kıyafet ya da lüks evler satın almak da mümkün olacak.

PLAYSTATION STORE

PS Store için, PSN'in online alışveriş merkezi diyebiliriz. Buradan PS3 ve PSP'nize tam sürüm oyunlar, oyun demoları, oyun eklentileri, yüksek çözünürlüklü videolar (oyun, etkinlik, konser, sinema ve bluray fragmanları), duvar kağıtları, temalar, tv programları indirebiliyor, henüz hizmete giren müzik ve film indirme servislerini







kullanabiliyorsunuz. Şık bir ara yüzde değişik kategorilere göre gezinip istediğiniz içeriği indirme listenize atıyorsunuz ve internet ile ilgili başka bir uygulama çalıştırmadığınız sürece bu dosyalar arka planda gayet hızlı sunuculardan indiriliyor. Daha önce indirdiğiniz içerikleri ise indirme listenizden görebiliyor, gerektiğinde yeniden indirebiliyorsunuz. PS Store'a PS3 ve PSP'nin yanı sıra *store.playstation.com* adresinden PC'niz ile de bağlanabiliyorsunuz fakat PC ile PS3'e özel içeriğe ulaşmak mümkün değil. Ödemeleri ülkemizde satılmayan PSN kartları ile ya da kredi kartınızla yapabiliyorsunuz. Hangi bölgenin sunucusundan alışveriş yapıyorsanız, fiyatlar o bölgenin kurundan hesaplanıyor. İstisnalar haricinde her perşembe günü güncellenen PS Store'da içeriğin büyük çoğunluğu ücretsiz. Sadece tam sürüm oyunlara, bazı eklentilere ve film kiralama & satın alma servisine para ödemeniz gerekiyor. Hımm, sanırım bunu daha önce de söylemiştim.

FARKLI BÖLGELERİN İÇERİKLERİ DE FARKLIDIR

Değişik bölgelerdeki PS Store'ların tek farkı döviz kuru değil elbette; aynı zamanda içerik de aynı değil. Bu yüzden PS Store'dan maksimum faydayı elde etmek için dört beş bölgeye üye olup sık sık kontrol etmenizi öneririm. Bazı bölgelerde diğerlerinde hiç çıkmayan içeriğe rastlayabileceğiniz gibi (GT5: Prologue'un demosu yalnızca Japonya sunucusunda çıkmıştı), sıklıkla bir bölgenin diğerlerinden birkaç hafta önde olduğuna şahit olacaksınız (genelde Amerikan sunucusu). Bunun için bölge sayısı kadar master account açmalı, her hesabınızda da farklı e-posta hesabı, kimlik ve adres kullanarak PSN'e üye olmalısınız. Ben Türkiye, UK, USA, Canada, Hong Kong ve Japan hesapları açmanızı öneririm. Türk hesabınızla oyunlarınızı oynarsınız çünkü ülkemiz için yakın zamanda bir PS Store açılmayacağı artık belli oldu. Diğer hesaplarınızla ise farklı PS Store'ları gezersiniz. Şimdi, ücretsiz içerik sorun değil tabii ki, çatır çutur indirebiliyoruz evelallah. Önemli olan para ödemek gerektiğinde ne yapacağımız.

ALIŞVERİŞ YAPMAK İÇİN NE YAPABİLİRSİNİZ?

PSN kart bulabilirseniz ne ala -ama bulamazsınız- dolayısı ilen mualla. Kaldık mı kredi kartına? Maalesef size bu konuda net bir çözüm sunamıyorum, bu işe bir merhem yok, olsa kendi kelime sürerdim. İlginç şekilde her kredi kartı her sunucuda işe yaramıyor. İşin kötüsü işe yaratmanın da sihirli bir formülü yok. Her ne kadar kayıtta 'bankanıza verdiğiniz adresi yazın' diye uyarı verilse de, bankalardan öğrendiğimiz kadarıyla kontrol edilemiyor, dolayısı ile karta provizyon verilmemesinin adresle bir ilgisi yok. Yine de kayıtta mümkün olduğunca tutarlı bir adres girmeye çalışın, özellikle de Google'dan doğru bir posta kodu bulup kullanmaya özen gösterin. Artık iş değişik sunucularda, değişik kredi kartlarını denemeye kalıyor. Eş dost sağ olsun, birçok sunucuda birçok kredi kartı denedim ve sadece Amerikan ve Kanada sunucularında iki farklı Worldcard kabul ettirebildim ama forumlarda her bankanın kartı ile alışveriş yapmayı başaranlar var. Yani yılmazsanız ve azmedip denerseniz, siz de sonunda başaracaksınız demektir. Amerikan sunucusu genelde diğerlerinden daha makul fiyatlar sunuyor ancak daha da az para ödemek istiyorsanız vergilerden yırtabilirsiniz. Bunun için adres olarak New Hampshire ya da Tennessee gibi vergi uygulamayan bir eyaleti tercih ederseniz, benim gibi bir sürü vergiyi elin Amerikalısına ödemek zorunda kalmazsınız. Son bir tüyo vereyim, bu biraz yaramazca ama. Kendi hesabınızı arkadaşlarınızın konsollarına geçici olarak kurarak PS Store'dan satın aldığınız oyunları onların makinelerine de indirip kurabilirsiniz; tabi bir dosyanın indirme sayısının beş ile sınırlı olduğunu unutmamalısınız.

EN İYİ 10 PLAYSTATION STORE OYUNU

1. WARHAWK
32 oyuncuya kadar destekleyen online şehir savaşlarında havada, karada, her yerdesiniz.

2. BURNOUT PARADISE
Blender'a ezik metal, kırık cam ve adrenalin koyup karıştırın.

3. GRAN TURISMO 5: PROLOGUE
Dünyanın en çok satan araba simülasyonunun ayak sesleri.

4. TEKKEN DARK RESURRECTION ONLINE
Yılların Tekken'i... Ancak bu kez rakipler dünyanın dört bir yanından...

5. PAIN
Zevkle acının kesiştiği, insanların sapanla fırlatıldığı komik bir oyun.

6. SOCOM: US. NAVY SEALS CONFRONTATION
Ciddi çatışmaları seven ekiplerin vazgeçilmezi.

7. SIREN: BLOOD CURSE
Parçalar halinde de satın alınabilen başarılı bir gerilim oyunu.

8. ECHOCHROME
Optik yanılma ve perspektife dayalı benzersiz bir bulmaca oyunu.

9. WIPEOUT HD
1080p ve 60fps'de çalışan anti-yerçekimli yarış oyunu.

10. RATCHET & CLANK FUTURE QUEST FOR BOOTY
Ratched, bir önceki oyunda kaybettiği kankası Clank'ın peşinde.



XBOX 360

XBOX LIVE ARCADE NEDİR?

Xbox Live Arcade (XBL) Microsoft'un dijital dağıtım sistemidir. Özellikle harddisksiz konsol sahipleri düşünüldüğü için dosya boyutları 350 MB'ı geçememektedir. (Gerçi Portal: Still Alive 630 MB'lık boyutuyla bu yasağı delen ilk oyun olmuştu.) Xbox Live Arcade içeriğini genel olarak ufak değişikliklerle yenilenen Xbox oyunları ve yeniden tasarlanan klasik oyunlar oluşturmaktadır. Bunun yanı sıra Braid gibi küçük stüdyoların sıfırdan yarattıkları oyunlar da bulunuyor.

XBOX LIVE OYUNU ALMAK İSTİYORUM, NASIL ALACAĞIM?

Xbox 360 ve Xbox Live resmi olarak ülkemizde bulunmadığı için ne yazık ki oyunları almanız için gereken Microsoft Puanları'nı edinmenin klasik yollarını anlatamayacağız size. Normalde Xbox 360 ara yüzünden kredi kartı bilgilerinizi girerek aldığınız bu puanları ülkemizde elde etmek elbette ki daha zor ama korkmayın, bazılarına göre yanlış ülkede yaşıyor olmanız elbette ki sizi XBL oyunlarından mahrum kılacak değil. Oyungezer olarak Microsoft Puanlarına ulaşabilmenizin en mantıklı (ve ucuz) yollarını sizin için derleyip topladık.

Her maddenin kendine has bir inceliği olmasına rağmen puan almadan bilmeniz gereken önemli bir nokta var: Xbox Live hesabınızın bölgesi, puanların bölgesiyle aynı olmalıdır. Konsolunuzun NSTCU veya PAL olmasından bağımsız olarak Live hesabınız onu girdiğiniz ülkeye göre bölge belirler. Özetle Amerikan XBL hesabında Avrupa kaynaklı XBL puanlarını kullanamazsınız.

1- EBAY, GİTTİGİDİYOR GİBİ AÇIK ARTTIRMA SİTELERİ

Açık arttırma siteleri Microsoft Puan paketlerini almak için en güvenli ve hızlı yollardan biri. Puanları almak için de açık arttırma sitelerinin genel kurallarına uymanız gerekiyor. Puanları alacağınız satıcının daha önce satış yapmış olmasına, fiyata kargo masraflarını ekleyip eklemediğine de dikkat etmelisiniz. Bunun yanı sıra bazı açık arttırma siteleri (gerçi artık hemen hepsi yapıyor) satışlarda takside izin veriyorlar. Yanı seçeneklerinizi iyice değerlendirmeden ilk satıcıya atlamayın.

2- MICROSOFTPOINTSNOW.COM

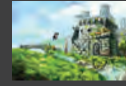
Tek bir site ismi yazdığıma bakmayın, bu gibi siteler pek güvenilir olmasalar da puanlarınıza kavuşmanızın en hızlı yollarıdır. Genel olarak bu ve benzeri siteleri kullanacaksanız firma ile sizin aranızda aracı olarak Paypal ve Google Checkout gibi yöntemleri kullanmayı tercih edin. Bu sayede puanları satan firma doğrudan kredi kartına ulaşamaz ve dolandırılma şansınız azalır. Puanları aldığınızda açık arttırma sitelerinin aksine puanları almanız için gereken kod doğrudan elektronik posta adresinize gönderilir. Bu sayede iç sesinizin *"Acaba kargo geldi de ben mi evde değildim?"* veya *"Kesin gümrükte kaldı!"* veya *"Ulan enayi, kendi elinle dolandırıldın!"* benzeri serzenişleriyle uğraşmazsınız.



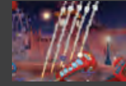
3- ISRAR

Kulağa oldukça komik gelecek ama ilginç bir şekilde ısrarlı olmak puanları alabilmeniz için yeterli bir yol olabiliyor. Sıradan bir Xbox kullanıcısı gibi Xbox arayüzünden Marketplace'e giriyor ve puan almaya çalışıyoruz. Bu noktada Microsoft hesapları IP üzerinden kontrol ettiği için kredi kartı bilgileriniz doğru olsa bile alım talebiniz reddedilecektir ama pes etmiyoruz ve tekrar tekrar deniyoruz. Tam anlamıyla garantili olmasa bile bazı durumlarda puan alma talebiniz kabul ediliyor ve puancıklarınızı cebe indiriyorsunuz. Bu yöntemin nasıl çalıştığı hakkında açıkcası hiçbir fikrim yok ve şahsen işe yaradığına sadece bir kez şahit olabildim. Yine de Türkiye'de bu şekilde puan ve oyun alan çok sayıda oyuncu olduğunu düşünürsek, en azından denemeye değeceğini düşünüyorum.

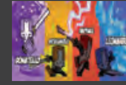
EN İYİ 10 LIVE ARCADE OYUNU



1. BRAID
Platform oyunculuğunu yeniden dirilten bu klasiği her oyuncunun oynaması gerek.



2. WORMS LIVE
Gelişmiş çoklu oyuncu seçenekleri ve yüksek çözünürlük desteği, bu klasiği yeniden gündemimize taşıdı.



3. CASTLE CRASHERS
Oyunun en büyük numarası ise 4 kişiye kadar ortaklaşa oynama seçeneği sunması.



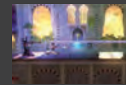
4. NINJA GAIDEN
Xbox'ın ülkemizde yaygın olmaması yüzünden çok azımız bu klasiği oynama şansı yakalayabilmiştik.



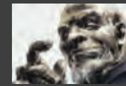
5. GEOMETRY WARS 2
Geometry Wars, serinin ikinci oyunuyla merakla beklenen çoklu oyuncu desteğini de ekleyerek kusursuzlaşıyor.



6. ULT. MORTAL KOMBAT 3
Eğer daha önce oynamadıysanız aylar sürecek bir dayak yeme maratonuna hazır olun.



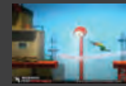
7. PRINCE OF PER. CLASSIC
Orijinal tasarımına sadık kalınarak 3. boyuta aktarılan bölümler ve yeni hareketler bu klasiğe can vermiş.



8. IKARUGA
Şimdiye kadar yapılmış en zor oyun. Bırakın bitirmeyi son bölümlere ulaşabilmek bile bir maharet.

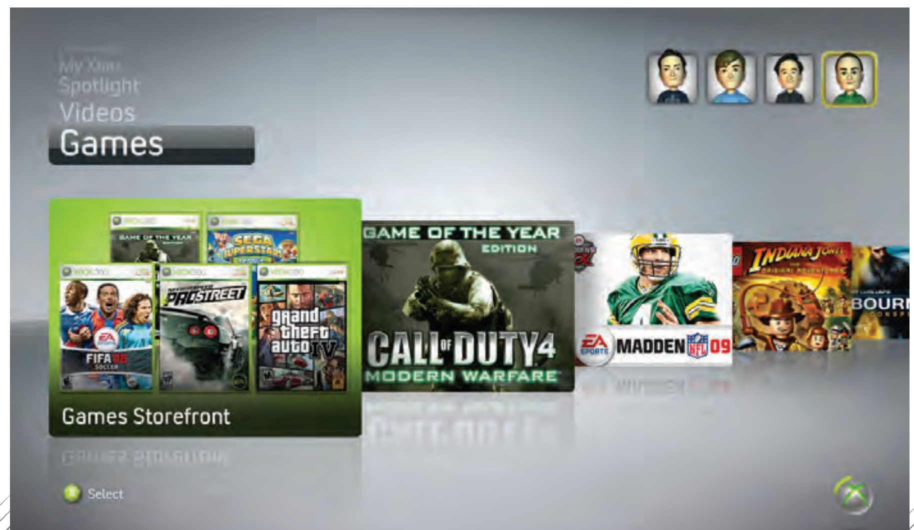


9. UNO
Yeni insanlarla veya arkadaşlarınızla çok eğlenmek istiyorsanız bu kart oyunu ilacınız olacak.



10. BIONIC COMMANDO
Capcom unutulmaya yüz tutmuş bir efsanenin küllerinden çok kaliteli bir oyun çıkarmayı başarmış.





Wii



WİİWARE VE Wİİ KANALLARI

Eskiye özlem duyanların ya da karmaşık koca koca oyunlardan sıkılan dimağını daha basit ama bir o kadar da eğlenceli oyunlarla rahatlatmak isteyen oyuncuların vazgeçilmezidir sanal konsol ve Wiiware. Sanal konsoldan eski konsollara ait oyunları indirebilirken Wiiware ile de Wii için özel yapılmış minik ama çok eğlenceli oyunlara ulaşabiliyoruz. Nintendo'nun tüm ana konsollarının (NES, SNES ve N64) yanı sıra Sega konsolları, Neo Geo, Turbografx ve hatta efsane Commodore 64 oyunlarını bile sanal konsol üzerinden indirebiliyoruz. Dolayısıyla, eski demeye dilim varmıyor, "yaşlı" efsane oyunları Wii'de 5 ile 10 "Evropa Parası" karşılığında konsolumuza indirebiliyoruz.

Wiiware ile yepisyeni Wii oyunlarını, yine üç beş paraya satın alıp konsolumuza indirebiliyoruz. Wiiware'in sanal konsoldan en büyük farkı, görüldüğü üzere eski oyun romlarının değil, yepyeni oyunların indirilmeye sunuluyor olması. Tüm bu alışveriş işlemleri Wii Shop Channel aracılığı ile oluyor.

Wii Shop Channel üzerinden alışveriş yapmanın iki yöntemi var: Kredi kartı ile veya Nintendo puan kartı ile. Maalesef, Wii Türkiye'de resmi olarak satılan bir konsol olduğu halde ayarlardan ülkemizi Türkiye olarak seçersek bu yöntemlerin hiçbirisini kullanamıyoruz. Dolayısıyla biz de ne yapıyoruz? Kendimizi en sevdiğimiz Avrupa ülkesine yamıyor, ülkemizi değiştiriyoruz. Adresimizi de o ülkenin -Google'da yapacağımız ufak bir arama ile bulabileceğimiz adreslerinden birine yakın- uydurma bir adres olarak giriyoruz. Voila! Artık Nintendo kredi kartımızı reddetmiyor, biz de vitrinlere bakına bakına şöyle en online'ından bir alışverişe çıkıyoruz. Yapmamız gereken tek şey istediğimiz oyunun üstüne tıklayıp, konsolumuza inmesini beklemek. İndirme işlemi sırasında ortalıkta koşturan bir Mario seyrediyoruz.

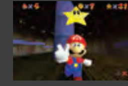
Nintendo puan kartları maalesef ülkemizde henüz -hala- satılmıyor. Bu puan kartları aynı telefon kontör kartları gibi çalışıyor. Satın aldığınız kontör kadar alışveriş yapabiliyorsunuz. Bu kartları Ebay gibi bazı Avrupa alışveriş sitelerinden temin etmek mümkün. Ama kargo gibi masraflarını göz önüne aldığınızda bu ne kadar mantıklı bir hareket olur orası size kalmış. Yine de mantıklı bir seçeneğe denk gelirseniz satın alabilirsiniz.







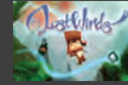
EN İYİ 10 VIRTUAL CONSOLE WİİWARE OYUNLARI



1. SUPER MARIO 64 (N64)
Evet yine Mario, ve evet yine en iyiler arasında.



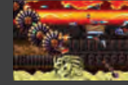
2. WORLD OF GOO (WİİWARE)
Oynadığım en orijinal oyunlardan biri. Olmazsa olmaz.



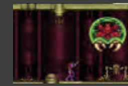
3. LOST WINDS (WİİWARE)
Kaybolan rüzgarlardan müessesemiz sorumlu değildir.



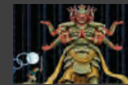
4. LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME (N64)
Tüm zamanlarını en iyi oyunlarından. İlk 3B Zelda.



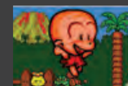
5. GATE OF THUNDER (TURBOGRAFX)
İsmi gibi gümbür gümbür bir oyun. Saatler harcanası.



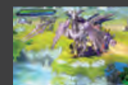
6. SUPER METROID (SNES)
Biz seni ikinci boyutta da sevmiştik Samus.



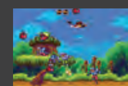
7. BLAZING LAZERS (TURBOGRAFX)
Muhteşem bir shoot'em up. Dadından yenmiyor.



8. BONK 3: BONK'S BIG ADVENTURE (TURBOGRAFX)
İsmi Bonk olan birinin macerası ne kadar büyük olabilir ki?



9. SHINING FORCE (MEGADRIVE)
Parıldamayan güç güç değildir. En iyi RYO'lardan.



10. GUNSTAR HEROES (MEGADRIVE)
Old Skool tabirinin direkt karşılığı. Damardan aksiyon.

Wİİ İLE FİLM İZLEMEK

Her Wii sahibinin Wii'nin boyut itibariyle müthiş bir taşınabilir video oynatıcı olacağını düşündüğünden eminim. Peki bu minicik aleti istediğiniz bir yere götürüp TV'ye bağlamanız ve SD kart yuvasından ya da USB'den videolarınızı açıp oynatabilmeniz aslında mümkün desem? Üstelik komponent kablo ile görüntü kalitesinin de 480p (DVD kalitesi) olduğunu söylesem? Daha da önemlisi bu iş için modçip gibi kanuni olmayan modifikasyonlar da gerekmiyor desem? Tamam yahu, sakin olun anlatıyorum.

Öncelikle gerekenleri bir listeleyelim: Bir adet Wii, bir adet Zelda Twilight Princess oyunu (kurulumda bir kereye mahsus gerekli) ve bir SD kart. Hepsi bu.

Öncelikle SD kartımızın Windows'ta FAT ya da FAT32 ile formatlandığından emin olmalıyız. Daha sonra http://hbc.hackmii.com/dist/twilight-hack-v0.1-beta1.zip adresinden ilgili arşivi indirip içeriğini SD kartımıza açıyoruz. Rzdj ve rzde isimli klasörler pal olmayan bölgelere ait olduğundan onları siliyoruz. İkinci olarak da http://hbc.hackmii.com/dist/the_homebrew_channel-beta_8.tar.gz adresinden Homebrew Channel isimli yazılımı indirip içeriğini SD kartımızın kök dizinine açıyoruz.

SD kartı Wii'ye takıp Options -> Data Management -> Save Data -> Wii'ye giriyor, var olan Zelda kayıt dosyamızı siliyor, yerine SD kartımızdaki modifiye Zelda kaydını kopyalıyoruz. (İlk arşivden çıkan dosya bu) Şimdi Zelda oyununu açtığımızda Twilight Hack isimli bir kayıt dosyası göreceğiz. Oyunu buradan yüklüyor, karşımıda duran adamla konuşmak istiyoruz ki... Ekran birden simsiyah oluyor, bir sürü metin akıyor ve Homebrew Channel isimli programımız Wii'mize yükleniveriyor. Wii reboot ettiğinde bir de bakıyoruz ki ana menüde diğer standart kanallar haricinde artık bir de Homebrew (Kelime anlamı 'ev yapımı' demek olan homebrew, amatör yazılımlar için kullanılan bir terimdir.) kanalımız var. Bu kanal sayesinde SD kartımıza http://wiibrew.org/ gibi Wii için hazırlanmış amatör yazılımların olduğu sitelerden indirdiğimiz programlarla, Wii'yi çok daha işlevsel hale getirebiliyoruz. Bizim amacımız Wii'yi bir medya oynatıcı haline getirmeti; http://static.hackmii.com/mplayer-r27458.zip adresinden Mplayer isimli medya oynatıcısını indirip SD kartta oluşturduğumuz apps isimli klasörün içine aynen açıyoruz. (Homebrew kanalını yüklediğinizde listelenecek programlar SD kartta apps klasöründe bulunmalı) SD kartın içine birkaç da divx, mpg, mp3 vs atıyoruz. Wii ana menüden Homebrew Channel'ı açtığımızda karşımızda Mplayer'ın simgesi çıkıyor. Programı yükleyip videoumuzu açıyor, Wii'de uzaktan kumanda ile multimedyanın keyfini çıkarıyoruz. Hayırlı olsun.

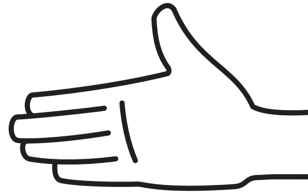
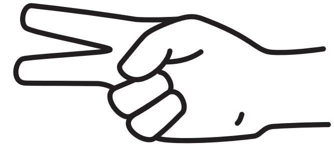
Not1: Programla Türkçe altyazı kullanmak isteyenler ftp://mplayerhq.hu/MPlayer/contrib/fonts/turkish-fonts-iso-8859-9.tar.bz2 adresinden Türkçe yazı tipi dosyasını indirip Mplayer içindeki fonts klasörüne açabilirler.



Giray Özil - gozil@ea.com








TAŞ, KAĞIT, MAKAS

BİR PLATFORMU DİĞERİNE KARŞI ÖLÜMÜNE SAVUNMADAN ÖNCE BİLMENİZ GEREKENLER

```
.data
message db “Merhaba
Oyungezer”, “$”
.code
main   proc
   mov   ax,seg message
   mov   ds,ax
   mov   ah,09
   lea   dx,message
   int   21h
   mov   ax,4c00h
   int   21h
main   endp
end main
main   endp
end main
```

Assembly dilinde merhaba dedim size az önce. İlk kez programlama yapacak birisi için hiçbir şey ifade etmeyen bunun gibi kod parçaları gözünüzü korkutup da programlamaya ilk adımı atmanıza engel olabilir. İşte bu yüzden bu ayki yazımda, on metre açıkta dipten kum çıkarırken “gel gel, başta soğuk ama biraz durunca ısınıyorsun” diyen adam rolünü oynamak istiyorum. İlk programınızı ve hatta ilk oyununuzu yazmanıza yardım edip gerisini size bırakacağım.

ÖN BİLGİLER

Programlama öğrenmek, programlama dilini öğrenmenin ötesinde bir şeydir. Çoğu konsept her programlama dilinde benzer bir şekilde uygulanır. Dolayısıyla bu yazıda temel kavramlardan bahsedeceğim ama aynı zamanda en basit ve kullanışlı programlama dillerinden biri olan Python’da uygulamasını da göstereceğim. Python üzerinde benim ruhumu 0 ve 1’lere satmama sebep olan ilk programımı, yani metin tabanlı basit bir taş kağıt makas oyununu tekrar yazacağız.

PYTHON

Python’la program yazmaya başlamak için tek yapmanız gereken http://www.python.org/download adresinden indireceğiniz Python 2.6 Windows versiyonunu varsayılan klasöre kurmak. Python derleme gerektirmeyen, sadece Windows not defteriyle kodlayabileceğiniz bir programlama dili olduğundan çok pratiktir.
Her şeyin yolunda gittiğinden emin olmak için yukarıda Assembly versiyonunu yazdığım, ekrana “Merhaba Oyungezer” yazmaktan ibaret olan kodun Python versiyonunu yazalım hemen. C:\Python26 dizininde yeni bir metin belgesi açın ve “test.py” olarak kaydedin. Sonra dosyayı not defteriyle açın ve şunları yazın:

```
#!/path/to/python
import os
hello = “Merhaba
Oyungezer!”
print hello
os.system(“pause”)
```

Assembly’e göre ne kadar kolay olduğunu görüyorsunuz. Üçüncü ve dördüncü satır haricindeki her şeyi şimdilik görmezden gelebilirsiniz. Şimdi tüm yapmanız gereken bu dosyaya çift tıklamak. Bir komut istemi penceresinde Merhaba Oyungezer yazdığını göreceksiniz. Tebrikler, ilk programınızı yazdınız. Yukarıdaki kodda değinilmesi gereken tek programlama konsepti değişkenler. Üçüncü satırda değişken kullanımının bir örneğini görüyoruz. Değişkenler, belli bir değeri saklamak ve daha sonra tekrar kullanmaya yarar. Burada *hello* değişkenimizin ismi ve *“Merhaba Oyungezer”* de değişkenimizin değeri oluyor. Daha sonraki satırda ise *hello* isimli değişkenimizin değerini Python’un print fonksiyonu ile ekrana yazdırıyoruz. Tırnak işaretlerini koymayı unutmayın, zira Python ancak bu sayede değişkenin ismi ve değeri arasında ayrım yapar.

```
1  #!/path/to/python
2  import os, random
3  input = raw_input("Lutfen tas, kagit veya makas yazin\n")
4  bilgSecim = random.choice(['tas', 'kagit', 'makas'])
5  puan = 0
6  print "Bilgisayar " + bilgSecim + " secti"
7
8  if input == bilgSecim:
9      puan = 1
10 elif input == "tas":
11     if bilgSecim == "makas":
12         puan = 2
13 elif input == "makas":
14     if bilgSecim == "kagit":
15         puan = 2
16 elif input == "kagit":
17     if bilgSecim == "tas":
18         puan = 2
19
20 if puan == 2:
21     print "Tebrikler siz kazandiniz"
22 elif puan == 1:
23     print "Berabere"
24 else:
25     print "Maalesef kaybettiniz"
26 os.system("pause")
```

TAŞ KAĞIT MAKAS

Eğer yukarıdaki örneği çalıştırdığınızda, bilgisayarınız Oyungezer'e selam ediyorsa ilk oyunumuzu yazmaya hazırız. Öncelikle *taş kağıt makas* oyununu bilmeyenler için özet bilgi: TKM her türlü anlaşmazlığı uzlaşmaya çevirmenin ideal yolu olup aynı zamanda mahalle maçı için takım kurarken kimin önce başlayacağını seçmek için "tip top" yönteminden daha başarılıdır. Karşılıklı olarak aynı anda taş, kağıt veya makas işaretleri yapılır. Daha sonra kazanan taşın makası kırması, makasın kağıdı kesmesi ve kağıdın taşı sarması(?) gibi evrensel kurallar baz alınarak belirlenir. İşte bu oyunu bilgisayara taşımak için yapmamız gerekenler:

- Kullanıcıyı karşılayıp ne yapması gerektiği konusunda bilgi vermek
- Kullanıcıdan seçimini girdi olarak almak (taş, kağıt ya da makas)
- Bilgisayara rastgele bir seçim yaptırmak
- Oyunu kimin kazandığını belirleyip kullanıcıyı bilgilendirmek ve oyundan çıkmak

Bunları yapan kod hemen yukarıda. Sonra da açıklamasını yapacağım.

Ekrana bir şeyler yazdırmayı biliyoruz artık ama malum, kullanıcının etkileşimde bulunmadığı oyunlar çok eğlenceli olmayabiliyor. Dolayısıyla üçüncü satırdaki *raw_input* isimli Python fonksiyonundan kullanıcının seçimini almak için faydalanıyoruz. Bu fonksiyon kullanıcı bir şey yazıp Enter'a basana kadar bekliyor. Ardından kullanıcının yazdığı şeyi *input* değişkenine koyuyoruz.

Dördüncü satır bu programın en karmaşık kısmı. Yer yetersizliği yüzünden detaylı açıklayamayacağım ama bilgisayarın taş, kağıt ya da makastan birini rastgele seçip *bilgSecim* değişkenine koyması buradaki amaç. Ardından *puan* diye bir değişken tanımlayıp sıfıra eşitliyoruz. Daha sonra bu değişkenin değeri oyunu kimin kazandığını belirleyecek.

Bir sonraki satıra geldiğimizde artık bilgisayarın ve kullanıcının seçimlerini biliyoruz. Şimdi yapmamız gereken bunları karşılaştırıp taş kağıt makas oyununun kurallarına göre kimin kazandığını belirlemek. Bunun için programlamanın çok temel bir unsuru olan akış kontrolünü kullanmamız gerekiyor. Akış kontrolü çoğu zaman "if" (eğer) kelimesiyle temsil edilir. If'ten sonra bir mantıksal önerme gelir ve bu önerme doğruysa o if bloğunun gerektirdiği işlem yapılır. Örneğin 8. satırda, *input* değişkeninin *bilgSecim* değişkeniyle aynı olup olmadığı, yani bilgisayarla kullanıcının aynı seçimi yapıp yapmadığı kontrol ediliyor ve aynıysa puan değişkeni 1'e eşitleniyor. 1 puan beraberlik anlamına gelecek daha sonra. Dikkat edilmesi gereken birkaç şey var burada. Birincisi, if'ten sonra gelen önermenizin sonuna Python'da iki nokta koymanız gerekiyor. Bu önermenin doğru olduğu durumda yapılacakların listesini belirtirken ise klavyenizdeki tab tuşunu kullanarak solda boşluk bırakmalısınız. Aksi takdirde hatayla karşılaşırsınız. Son olarak iki değerin eşitliğini kontrol ederken "=" yerine "==" yazmak durumundasınız.

If ifadesinin doğru olmadığı durumda "peki ya bu doğruysa" demek için "else if", Python'daki adıylaysa "elif" kullanılır. Örneğin 10. satırdaki "elif" ifadesi Türkçeye "Anladık ki *input* değişkeni *bilgSecim* değişkenine eşit değil, peki *input*'ta saklanan kelime taş mı" şeklinde çevrilebilir. Eğer bu doğruysa iki noktadan sonra gelen satır işleme konur. Burada gördüğünüz gibi bir "elif" (ya da if) ifadesinin içine, satır başındaki boşluklar doğru ayarlandığı sürece başka bir if ifadesi koymak mümkündür. 11. satıra geldiğimizde kullanıcının taş seçtiğini biliyoruz artık ve bu durumda bilgisayarın seçimi makas ise kullanıcının, kağıt ise bilgisayarın kazanması gerekiyor. Dolayısıyla *bilgSecim* değişkeninin makas olup olmadığına bakıyor ve eğer öyleyse puanı 2'ye eşitliyoruz. Daha sonra bu puan, oyunu kimin kazandığını belirtirken işimize yarayacak.

Sonraki satırlarda ise kullanıcının taş yerine girebileceği diğer opsiyonları da "elif" ifadeleriyle kontrol ediyor ve puanı ona göre ayarlıyoruz. Artık 20. satırdayız ve tek yapmamız gereken merakla beklenen sonuçları açıklamak. Yukarıda puan değişkenini 0 olarak başlattık, beraberlik durumunda 1'e, galibiyet durumunda 2'ye eşitledik. Artık bu değişkenin değerini yeni bir if kontrolü yaparak öğrenebilir ve buna göre kimin kazandığını belirtebiliriz. Mantık bir önceki if bloğuyla aynı, yeni olan tek şey sondaki "else" ifadesi. Else tıpkı else if gibi tamamen opsiyoneldir ve "ne if ne de else if'lerden hayır gelmediyse benim dediğimi yap" anlamına gelir. Yani 24 ve 25. satırın Türkçesi "puan 2 de 1 de değilse 0 demektir, o halde oyuncunun kaybettiğini haber ver" şeklindedir.

Tebrikler, ne kadar basit olsa da ilk oyununuzu yazdınız ve yaklaşık on yedi saniye sıkılmadan oynayabilirsiniz. Sonrasında bu oyunu geliştirip yeni bir oyuna başlamalısınız. Örneğin bilgisayarın aklından bir sayı tuttuğu ve kullanıcının bunu bilmeye çalıştığı bir oyun yapmak TKM'den çok farklı olmayacaktır. Sadece while döngüleri hakkında biraz araştırma yapmanız gerekebilir.

Gördüğünüz gibi, su o kadar da soğuk değilmiş, insan biraz durunca alışıyormuş!

Not: Eğer programı çalıştırdığınızda bir ekran açılıp kapanıyor fakat bir şey göremiyorsanız muhtemelen bir şeyi yanlış yapmışsınızdır ve programınız hata veriyordur. Bir komut istemi penceresi (Başlat-Donatılar-Komut İstemi) açıp orada programın olduğu klasöre "*cd\Python26*" yazarak gider ve "*python test.py*" yazarsanız bu hatanın ne olduğunu görebilirsiniz. Kolaylık olması açısından bu sayfada gördüğünüz kodları http://www.giray.org/files/taskagitmakas.zip adresine koydum. Takıldığınız bir yer olursa email adresim bu sayfanın uygun görülmüş bir köşesinde olmalı, yardım ederim elimden geldiğince.

ARANIYOR

Alganon (MMOG C++ İstemci Yazılımı Geliştirici)
Çok iyi seviye C++ kodlama yapabilen
DirectX9+ programlama tecrübesi olan
Grafik programlama konusunda deneyimli (parçacık sistemleri dahil)
Kodlama ve render optimizasyonu deneyimi olan
Algoritma, fizik ve render uzmanı
MMO oyuncusu istemci geliştiricisi aranıyor. http://tinyurl.com/5hrzwa

Namco (Oyun Yazılım Mühendisi)
Farklı platformlar için PC oyunları geliştirebilecek
C/C++ kodlama yapabilen
DirectX 7 ve sonraki versiyonlar konusunda bilgisi olan
Teslim tarihlerine sadık kalmak için geliştirme, tasarım ve kalite kontrol departmanlarıyla yakın şekilde çalışabilecek PC oyun yazılım mühendisi aranıyor. http://tinyurl.com/5p7v36

Rockstar (Animasyon Programcısı)
Özellikle oyun karakterleri animasyonları programlama konusunda en az iki sene deneyimi olan
Çok iyi derecede C/C++ programlama bilgisi olan
Verilen programa uygun çalışabilecek
Yazılım mühendisliği, bilgisayar bilimi ya da benzer bölümlerden mezun
Çok yollu işlemcilerde programla yapabilen
Oyun oynama ve oyun yapma tutkusu olan animasyon programcısı aranıyor.
http://tinyurl.com/639m32

2K Sports (Yazılım Mühendisi)
Bilgisayar bilimi diploması olan
Çok iyi derecede C/C++ kodlama yapabilen
Animasyon, oynanış ve yapay zekâ konusunda uzman, portfolyo sunabilen
Verilen projeyi sahiplenebilecek yazılım mühendisi aranıyor. http://tinyurl.com/6je5lc



EKRAN DIŞI



İstanbul'da Bir Deli

Belki de bir dahi, ama kesinlikle Dali! Gerçeküstücülüğün kimilerine göre büyücüsü kimilerine göreyse şarlatanı Salvador Dali, oldukça geniş bir koleksiyonla 19 Ocak'a kadar Sakıp Sabancı Müzesi'nde. Günümüze kadar popüler kalabilmiş, hatta bir ikona dönüşmüş bu çok özel sanatçıyı yakından tanımak için çok iyi bir fırsat. Üstelik sadece işleri gelmiyor, hayatından birçok kesit de sergi boyunca çeşitli şekillerde sunulacak. Analizi zor ama analize değer bir karakter Dali, tüm o muhteşem travmaları ve takıntılarıyla. Bu çağda yaşasaydı, günümüz sanat ortamını bayağı bir karıştırırdı diye tahmin ediyorum.

Sergiler, festivaller bitmiyor bu ay. 7-16 Kasım tarihleri arasında bizi direkt olarak ilgilendiren bir sergi var: "Gamerz" amber'08. Sanat ve Teknoloji Festivali kapsamında yer alacak sergide ana akımın dışına çıkan ve bize bir kez daha "oyunlar sanat mıdır veya oyunlarla sanat yapılabilir mi?" sorusunu sordurtan ve bu sefer bizzat cevap veren işler yer alıyor. Merakla bekliyoruz; ne de olsa artık her şey 'etkileşim' üzerine kurulu. Ay sonuna doğruysa Uluslararası Animasyon Festivalimiz var. Geçen seneki gibi yine birçok sağlam filmin yanı sıra Machinima örnekleri de izleyebileceğiz. Meraklısı gitmeli, yanında meraksızı da sürüklemeli.

GÜVEN ÇATAK

EKRANDIŞINDAKİLER

Amon Amarth – Twilight of the Thunder God

KONSER ÖNCESİ ISINMA TURLARI

1992 yılında kurulan Amon Amarth'la beni abim tanıştırmıştı. İlk yüz yüze görüşmemizi 2004 yılındaki İstanbul konserlerinde yapıp sahne performanslarını da canlı olarak görme imkânı bulduktan sonra Amon Amarth favori gruplarım arasında yerini aldı… Yıl 2008 ve karşımızda bu müthiş death metal grubunun yeni albümü olan *Twilight of the Thunder God* duruyor.

TotTG bence grubun bir önceki albümü olan With Oden On Our Side'la birlikte grubun en iyi 2 albümünden biri. Albüm daha ilk şarkısından itibaren sizi eşsiz bir death metal ziyafetine davet ediyor. Albümle aynı adı taşıyan *Twilight of the Thunder God* şarkısı o kadar güzel ki albümün devamını dinlemek için sabırsızlanmanıza neden oluyor. Şarkılar arasında son derece iyi kotarılmış geçişler sanki ayrı parçalardan oluşan bir albümü değil, bütün bir yapının birbirine bağlı parçalarını dinliyormuşsunuz havası yaratıyor.

Albümün tümü çok iyi parçalardan oluşuyor olmasına rağmen açılış parçası olan *Twilight of the Thunder God* ve *The Hero* ön plana çıkan 2 şarkı olarak dikkat çekiyor. Açıkçası daha önce hiçbir death metal albümünde 10 parçadan 9'unu beğendiğimi hatırlamıyorum. Son parça olan *Embrace of the Endless Ocean* bence albümün bütününe aykırı duran tek şarkı. Ama o kadar kusur kadı kızında da olur diyerek konuyu kapatıyorum.

Açık konuşmak gerekirse, son günlerde sürekli olarak Metallica'nın son albümünü ve zoraki "sertleşme" çabalarını dinlemekten bir parça sıkılmıştım. Eğer siz de aynı şeyi hissediyorsanız Amon Amarth'ın son albümü gerçekten "sert" müziğin nasıl olduğunu bizlere bir kez daha hatırlatmak için en yakın müzik markette bekliyor. Twilight of the Thunder God'ın, 6 Aralık'ta Parkorman'da olmanız için size ihtiyaç duyacağınızdan daha fazla sebep sunacağına emin olabilirsiniz. -*Erce*



Red Cliff

JOHN WOO'NUN BEYAZPERDEYE DÖNÜŞÜ



Bu filmi yaklaşık bir yıldır bekliyordum. Bunun ilk nedeni tabii ki filmin yönetmeni… Aksiyon filmlerine yeni standartlar getiren Hong-Konglu üstad *John Woo*, her ne kadar son yıllarda kendisini video oyunlarına ve animelere kaptırsa da bu filmle "sahnelere geri dönüyor". Diğer neden ise filmin *Romance of the Three Kingdom*'dan uyarlama olması. Bu kitap; kitap olmaktan çıkmış, kutsal bir emanet sınıfına girmiştir Çin'de (zaten video oyunları da gani ganidir).

Film, milattan sonra 208 yılında Çin'de geçen Red Cliff savaşının öncesini ve sonrasını konu alıyor. İlk filmimiz, sadece savaşa kadarki kısımdan bahsediyor, yani yarım film. Bu yüzden de bittiğinde epey bir küfür etmeniz olası ama merak etmeyin, ikinci film Ocak ayında Asya ülkelerinde vizyona girecek... Elbet buraya da gelir.

Cao Cao, Çin'de iktidarı ele geçirdikten sonra yayılmaya başlamış, 1 milyon askeriyle "*önüne gelene bir tekmeee*" atmaya devam etmektedir. Ama bu sefer karşısına beklenmedik birileri; Zhuge Liang ve Zhou Yu çıkar. Kahramanlarımız komik rakamlardaki ordularıyla bu muharebeden sağ çıkmaya çalışacak, zekâlarıysa en büyük silahları olacak.

Harika bir yönetmen, harika bir konu olur da harika oyuncular olmaz mı, olur! Tony Leung Chiu Wai, Zhou Yu'yu; Takeshi Kaneshiro, Zhuge Liang'ı; Chen Chang ise Sun Quan rolünü üstlenmiş. Filmde arka planda kalan ama Çin sinemasında gayet ünlü olan oyuncular da bulunuyor.

Red Cliff, Çin'i yeniden keşfetmeye kalkan ya da savaş sahnelerinde yeni atraksiyonlar kullanan bir film değil. Yine tadında yavaş çekim sahneleri kullanmış ama işin içine epiklik kadar "liriklik" de katmış. Hani "şiir gibi öldürüyor" diyebiliriz, kulağa ne kadar tuhaf gelse de. Kılıç, mızrak ve ok sahneleri son derece gerçekçi, hatta belki de gerçek! Dövüş koreografilerinin ne kadar güzel olduğunu zaten hayal edebiliyorsunuzdur. Kan kullanmaktansa kesinlikle çekinilmemiş.

Sonuç itibariyle Red Cliff, takip etmesi biraz zor ama izlemesi son derece keyifli bir yapım. Kostümleriyle olsun, müzikleriyle olsun, koreografileriyle olsun, harika Çin semalarıyla olsun içinizin açılacağı garanti... -*Volkan*



Paris

CEDRIC KLAPISCH'DEN TOKAT GİBİ BİR FİLM DAHA

"Diğer insanların yaşamını izliyorum. Kimler, nereye gidiyorlar? Onlar benim küçük öykülerimin kahramanları oluyorlar. Hoşuma gidiyor. Çok değil belki ama açıkçası beni ayakta tutuyor…"

İlk kez geçtiğimiz ilkbaharda İstanbul Film Festivali'nde kesişti yolumuz bu filmle. Sinema salonundan çıktığımda bedenim Kadıköy'ün tozlu sokaklarında geziniyordu, ruhumsa hala tutsaktı Paris'in yorgun caddelerine. Sıradan bir "*sinema salonundan çıktığında filmin etkisinde kalma sendromu*" değildi bu. Cédric Klapisch'in daha önceki filmlerinde de iliklerime kadar hissettiğim "izleyiciyi filmin içine hapsetme" vakasıydı.



Birbiriyle bağlantılı ve iç içe geçmiş hikâyelerin oluşturduğu filmin merkezinde, ölmek üzere olan dansçı Pierre ve ablası Élise'in hikâyesi var. Yan hikâyelerdeyse, şehrin geri kalanı. Pierre



ölümü beklerken tüm şehir yaşamına devam ediyor. Ortak noktalarıysa hepsinin birtakım sorunlarının olması. "*Kendi dertlerimiz dünyadaki en büyük sorunmuş gibi gelir. Onları, diğer dertlerden ayıran ve bu kadar büyük yapansa bizim olmalarıdır*" demiş birileri. Film boyunca kaçak bir göçmene aşık olan manavda, komşusunun peşinden giden adamda, Baudelaire'in dizelerinde işte bu duyguyu yaşıyoruz.

Juliette Binoche, Romain Duris ve Fabrice Luchini'i bir araya getiren film, sınırlı sayıdaki sinema salonunda vizyona girdi. Yağmurlu bir sonbahar gününde, kendinizi, yaşamınızı, geçmişinizi ve tüm şehri sorgulamak istiyorsanız bu filmi kaçırmayın. *-Damla*



Deadman Wonderland

AMA BİZ WONDERLAND'İ BÖYLE DÜŞÜNMEMİŞTİK...

Bu ay Ekran Dışı'nda manga da tanıtalım dedik ve yumurtadan ben çıktım. Aklıma gelen ilk şeyse tabii ki son zamanlardaki "bu da animeye uyarlansın" takıntım ve yeni favorim olan bir manga oldu. Sizlere "Deadman Wonderland"i takdim ederim.

Tanıdık bir "felaket sonrası ortamı"nda geçiyor bu ilginç hikâye. Çok değil, 10 yıl önce şiddetli bir deprem yaşanmış ve şehrin yarısından çoğu sular altında kalmış. Bölgeden kurtulanlara ise halk kendi arasında "kaçaklar" diye hitap ediyor. Bu depremin ortasında olan ama nedense yaşananları hatırlamayan kahramanımız Ganta, okula devam etmekte ve sıradan bir hayat sürmeye çalışmaktadır. Okulunda arkadaşlarıyla konuştuğu normal bir günde -bizi bunun sıradan bir okul diyalogu olduğuna inandırdığı anda- sınıf penceresinin dışında beliren biri her şeyi ve herkesi katleder. Ganta gözlerini açtığında tüm bu olanların sorumlu ilan edilmiş durumdadır ve idam



cezasına çarptırılarak Deadman Wonderland'e postalanır. Adı kulağa güzel geliyor değil mi? Bu hapishane turistik bir eğlence yeri ve mahkûmlar da buranın çalışanları. Cezaların "iş kazası" gibi garip yollarla yürütüldüğü, her şeyin bir sisteme bağlı olduğu, kaçışı olmayan bu mekânı gördüğümüz kareden itibaren tüm o eğlencenin altındaki adaletsizliğin sadece küçük bir bölümünü görmüş oluyoruz aslında. Neyse ki Ganta uzun süre yalnız kalmıyor ve kendisine "akıl sağlığı hafif şüpheli" yandaşlar ediniyor. Çok geçmeden suçu üzerine atan kişinin *Red Man* lakaplı biri olduğunu ve onu nerede bulabileceğini de öğrendiğinde, kendini Deadman Wonderland'in "gerçek" yüzüyle karşı karşıya buluyor.

Eureka 7 serisine aşinalığınız varsa bu manganın tarzı size çok da yabancı gelmeyecektir çünkü Deadman Wonderland de aynı manganın yazarı Jinsei Kataoka ve çizeri Kazuma Kondou'nun kalemlerinden çıkma. Aylık bir düzende ilerleyen Deadman Wonderland son zamanlarda okuduğum en ilginç ve heyecanlı mangalardan biri oldu. Aksiyon ve bilim kurgu türünden hoşlanan biriyseniz, şaşırmayı ve hafif psikolojik dokundurmaları da seviyorsanız bu mangayı kesinlikle tavsiye ederim.
- İpek



True Blood
ELİMDEKİ TRU BLOOD'I SİZE KALDIRIYORUM!



Uzun zamandır vampir temalı doyurucu bir dizi izleyemediğimizin farkında mısınız? Daha bir "pop" kıvamda olan Buffy ve Angel'ı bir kenara koyarsak, birinci sezonda iptal edilen Moonlight ve başarılı bir dizi olmasına rağmen vampirleri istediğim kadar ön plana çıkaramamış Blood Ties dışında bu türün özlemini çekiyordum açıkçası. Neyse ki artık *True Blood* var!
Six Feet Under'ın yaratıcısı Alan Ball'un bu yeni dizisi konusunu Charlaime Harris'in "Southern Vampire Mysteries" serisinden alıyor. Japonlar sentetik kan üretip Tru Blood ismiyle piyasaya sürmüş, böylece vampirler de gizli gizli insan emmekten kurtulup yavaş yavaş sosyalleşmeye başlamışlardır. Ancak vampirler insan içine karışınca, bu sefer de insanlar arasında vampir kanı içmek gibi garip bir eğilim ortaya çıkmış. E haliyle durum vampirler için bir drama dönüşmüş desek yalan olmaz. Dizimizi de aslında bu türün içine sokabiliriz, bir vampir draması.
True Blood şimdilik (ileriki bölümlerde ne olacağı belli olmaz) Louisiana'daki bir kasabada geçiyor. *Anna Paquin*'in canlandırdığı Sookie Stackhouse, bir barda garson olarak çalışan kendi halinde bir kız ama ilginç bir yeteneği var. Kaynağını muhtemelen daha sonra öğreneceğimiz bu yetenek sayesinde Sookie, karşısındakilerin zihinlerini okuyabiliyor. Bir gün bara vampir Bill Compton geliyor, Sookie onun zihnini okuyamadığını görünce şaşırıyor, ilgi duymaya da başlıyor, sonrasında da aşk meşk gelişiyor tabii olaylar. Aşk demişken, dizide bolca ve oldukça cesur seks sahneleri bulunuyor (Nip/Tuck kıvamında diyebiliriz). O yüzden çok da küçük izleyicilere tavsiye etmiyorum, Buffy gibi eğlencelik bir şey beklemeyin ama yaşınız uygunsa ve vampirlere karşı bir sempatiniz varsa mutlaka seyretmeye başlayın. *–Eser*

The Fall
MUTLAKA VE "SADECE" SEYREDİLMESİ GEREKEN BİR FİLM

7 salonun üçünde saçma sapan Türk komedimsi maganda filmleri, geri kalanında da Hollywood zırvalıkları görmeye o kadar alıştık ki *The Fall* gibi filmler arada sırada da olsa kendimize gelmemiz ve sinemanın büyüsünü yeniden yakalamamız için bünyeye gerekiyor.
Muhteşem bir film harikulade bir hikaye falan değil The Fall'un başarısının sırrı, insanı sarhoş eden görselliği. Ama Hintli yönetmen Tarsem Singh'in ikinci filmi olmasına rağmen, o mekân seçimleri (yıllar boyunca 4 farklı ülkede mekân aranmış film için), müziklerin kostümlerle, renklerin oyuncularla, kısacası her şeyin her şeyle ve herkesle uyumuyla, masal gibi bir film The Fall. Yönetmen Tarsem'in ikinci filmi bu, ilk filmi The Cell'de de kâbus gibi ama yine muhteşem bir görsellik vardı. Bu arada bir sonra yöneteceği film War of Gods, bizim God of War'un hikâyesine şüphe uyandıracak şekilde benziyor: "Yunanlı savaşçı Theseus'un hapsolmuş Titanlara karşı savaşı…" Hmm, ilginç. Ama biz şimdi elimizdeki filme geri dönelim.
1920'li yıllarda Los Angeles'da bir hastanede geçiyor film. Portakal bahçesinde çalışırken düşüp kolunu kırmış küçük bir Rus kızı olan Alexandria ve ayrılmak üzere olduğu kız arkadaşına kendisini ispatlamak için yüksek bir köprüden atının üstüne atlayıp sakat kalan dublör Roy'un yakınlaşmasını konu alıyor. Canı sıkılan ve dipsiz bir hayal gücü olan Alexandria, Roy'un hikâyelerine kapılıp gider. Özellikle de 6 mistik kahramanın (Maskeli Haydut, Rus Bombacı, Hintli, Köle, Mistik ve Charles Darwin) kötü vali Oidius'a karşı verdikleri mücadele macerasına kaptırmıştır kendisini. Hem kız arkadaşını kaybeden, hem de hayat boyu kötürüm olma fikriyle boğuşan Roy'un anlattığı hikâyelerle Alexandria'nın arkadaşlığını kazanmak isteminin bir sebebi vardır ve…
Bundan sonrasını anlatmak filmin hafif bırakılmış yanı olan hikâyesini iyice inceltmek olur. 7 Nisan'da İstanbul Film Festivali'nde gösterilen bu görsellik harikası filmi izleyecekseniz hikâyesi için değil, bir filmde görebileceğiniz belki de en güzel sahneleri, manzaraları ve şirinlik muskası Alexandria için izlemelisiniz (Pushing Daisies dizisinin başrol oyuncusu Lee Pace de hiç fena oynamamış doğrusu).
Tarsem Singh'in takip ettiğim yönetmenler listesine kesin giriş yapmasını sağladı The Fall. Keşke 3-4 yılda bir değil de daha sık film çekse… *-Sinan*







İÇİMİZ-DEKİLER... DIŞIMIZ-DAKİLER...

K. Mehmet Kentel

Kimse hiç kimse değildir, tek bir ölümsüz insan tüm insanlıktır. Cornelius Agrippa gibi tıpkı, ben tanrıyım, ben kahramanım, ben filozofum, ben şeytanım ve ben dünyayım, ki bu benim varolmadığımı söylemenin uzatılmış bir yoludur sadece.



Varolmayı da öğrenir insan.

ITALO CALVINO

Her yazıyı kelimeler yazmaz. Bazılarını onlar yazar şüphesiz, birçoğunu demeli hatta; ama hepsini değil. Bazı yazıları notalar yazar. Yazar yazdığı kelimelerin ne olduğunu bilmez, karşısındaki gerçek bir klavyeye dönüşür o anda, hani çalana "klavyeci" dediklerinden. Doğru tuşlara basmaya, doğru sesleri çıkarmaya çalışır. Bazen tek bir enstrüman çalar, bazen bir orkestra şefi olur; belli ki içinde olan şeyin bir sesi vardır, o ses kağıda dökülmelidir. Müziği olan yazılar, çoğunlukla müziği olan anlardan sonra yazılır. Bazen Nick Cave'in vurduğu piyano tuşlarında, Warren Ellis'in kemanlarındadır o müzik, bazen de yağlanmamış bisiklet zincirinin seslerinde. Bazen de ikisini birden dinlemekte olan bir yazarın bisiklet sürüşünde. Dışımda Bordeaux sokakları, içimde Cave ve Ellis'in "The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford" filmine yaptıkları müzikler ve ikinci el bisikletin kendine has sesleri varken yazdım ben bu satırları. Yazmadım, kafamın içindeki notalarda sakladım onları. Kelimelerimi saklamak için daha güzel bir albüm bulur muydum, bilmiyorum. Çok uzaklardan gelen, sakinliğinin içinde bir huzursuzluk, yavaş bir telaş, bir eksiklik, tamamlanmamışlık hissi ve Jesse'nin kumda bıraktığı izleri takip eden notalar. Sözsüzken bile konuşmayı başaran bir Nick Cave.



AVUSTRALYA AKSANIYLA FRANSIZCA

Bordeaux'dayım ya ben, sürekli şansonlar dinleyeceğimi, Leo Ferreler'e, Yves Montandlar'a falan kadeh kaldıracağımı düşünüyordum. Yaptım aslında, birkaç kere, ama hayır, Bordeaux'nun sesi kesinlikle Nick Cave. Geç keşfettim, çok tanıdıktı, çok şaşırttı. İçim, dışım, rüyalarım Nick Cave oldu. Cinayet baladları söyledik, çocuklara ayağa kalkmalarını tembihledik, Marx'tan ve güllerden bahsettik onlara. Bir insanın aşkı, nefreti, güzelliği ve çirkinliği bu kadar kendinden getirerek (ve karşısındakileri kendinden geçirerek, ama bu daha ikincil) anlatabiliyor olması



inanılmaz. Kasım sonunda Londra'da Nick Cave and the Bad Seeds konseri var, biletler 36 pound. Ben orada olacağım sanırım (çok yaşa Erasmus). Köşem Pub'ında bekleyeyim mi sizi?

Bordeaux güzel bir şehir, sakin ve Fransız. Şehir şaşırtıcı değil, ama İstanbul'dan sonra şaşırtıcı olmayan bir şehirde yaşamak şaşırtıcı. Bir ayı aşkın bir zamandır içinde yaşadığım, yaklaşık iki ay daha yaşayacağım bir şehir için "gezi" yazısı yazmak çok anlamsız geldi, belki masadan kalkarken kapatırız hesabı. Yine de fiilli ama yüklemsiz bir cümle: Her bir yere bisikletle gitmek, rüzgârda üşümek, müzik dinlemek ve hayal kurmak. Tom Traubert's Blues'la uçağa binmiştim, şimdi kulağımda Innocent When You Dream varken bisiklete biniyorum. Yani Tom Waits, Bordeaux'nun bir diğer konuğu. Hayal ettikçe masumuz çünkü, hayal ettikçe günahkâr.

MOLLAT BİR KÜÇÜK PRENS



Hayatımda gördüğüm en güzel kitapçıyı saklıyor Bordeaux dar ve alçak binalı sokaklarında, adı "Mollat". "Tehlikenin farkında mısınız?" dedim içeride çalışan bir bayana, anlamadı. Tersten de söylememiştim halbuki, sanırım Mollat kitapçının soyadı. Neyse, oldukça büyük bir kitapçı burası, kısa bir sokağın tüm vitrinlerine "Mollat" yazdıracak kadar. Ama güzelliği, sıcaklığını büyüklüğüne heba etmemiş olmasından geliyor. Kitapların üzerine not kâğıtları yapıştırılmış, üzerlerine el yazısıyla o kitap ya da yazar hakkında başka yazarların söyledikleri ya da direkt kitaptan yapılmış alıntılar var. Kitap okumanın aynı zamanda bir ilişki olduğunu fark eden kitapçıları seviyorum. Geldiğimden beri gözüme kestirdiğim "Le Petit Prince"in yeni çıkan çizgi roman albümünü (Joann Sfar tarafından yapılmış) tabii ki buradan aldım. Türkiye'de çıkacak mı hiçbir fikrim yok ama tüm Küçük Prens hayranlarına -ki koleksiyoncu olurlar genelde- tavsiye etmeliyim. Kafanızdaki Küçük Prens'e tam olarak uymayacak, benimkine de uymadı ama ben çok sevdim bu denemeyi. Belirsiz, dağınık çizgiler ve canlı renkler, bir de Fransızca'dan okumak Küçük Prens'i... İnsan yüklemsiz kalıyor ama asla alıntısız kalmamalı: "On me voit bien qu'avec le coeur. L'essentiel est invisible pour les yeux." (orijinalinden biraz farklı – Kalbimle iyi görürüm. Gözler asıl olanları göremez.)

"İSİMLER BİLE ÖNEMLİ DEĞİL SAHİPLERİNİ GÖREMEYİNCE" (J. SARAMAGO)



Küçük Prens'i düşünürken, Innocent When You Dream'i tekrara almışken ve tabii ki bisiklet üzerinde gözlerimi kapatmışken, bir anda bembeyaz oldu her yer, her şey. Renkleri ve siyahı gölgesinde hapseden, dışarıya sonsuz bir beyazlık sunan o perde sayesinde anladım, José Saramago'ydu konuşan. Bir aracı vardı ama. Fernando Meirelles'in gözlüklerinden görüyordum Saramago'nun gördüklerini. Herkesin kör olduğu bir dünyada, görmeye, gördüklerini yazmaya, üretmeye devam eden bu muhteşem romancının "Körlük"ünü filme çekmişti Meirelles. Birkaç günde tek bir kadın (Julianne Moore) dışında tüm ülkenin körleştiği, görünenlerin görünmez, görünmeyenlerin görünür hale geldiği, olağan körlerin bir anda en kıdemli insanlar olduğu bir hikâye bu. Işığın ve ışıksızlığın, görmenin ve görememenin olağanüstü bir görsellikte verildiği film, körlüğe içkin "eksiklik" gerçeğini, kendisini de "eksik" sunarak, ilk sahneden son sahneye kadar hep "eksik" göstererek veriyor: Olaylar süreksiz, diyaloglar kesintili, görüntüler yarım. Ve bu gerçekten çok güzel. Filmden önce kitabı okumamayı tercih ettiğimden uyarlamanın kalitesi üzerine yorum yapamam ama Blindness mutlaka görülmesi gereken bir film. Filmden önce kitabı okumamayı tercih ettiğimden uyarlamanın kalitesi üzerine yorum yapamam ama Blindness mutlaka görülmesi, dinlenilmesi ve en çok da hissedilmesi gereken bir film. Ne de olsa asıl olanları gözler göremez...

Sonra telefonum çaldı. Bebeğim eve dönüyormuş. Oysa ben evde değildim, söyleyemedim. "Telephone call from İstanbul"u söyledim onun yerine, kendi kendime. Kelimeleri bilmem ama sesler çok güzel. Mırıldanan bir insan, dünyanın en güzel görüntüsü olmalı...

BİR YOL HİKÂYESİNE MÜZİK

1- Tom Waits – Tom Traubert's Blues (Small Change -1976)
2- Tindersticks – Say Goodbye to the City (Waiting For The Moon – 2003)
3- Mogwai – Take Me Somewhere Nice (Rock Action – 2001)
4- Nick Cave and the Bad Seeds – From Her to Eternity (From Her to Eternity – 1984)
5- Arab Strap – Autumnal (Elephant Shoe – 2000)
6- Nick Cave & Warren Ellis – Falling (The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford – 2007)
7- Noir Désir – Des Armes (Des Visages des Figures – 2001)
8- Portishead – Roads (Dummy - 1994)
9- The Cure – To Wish Impossible Things (Wish – 1992)
10- Tom Waits – Innocent When You Dream (Franks Wild Years - 1987)
11- Pink Floyd – Have A Cigar (Wish You Were Here - 1975)
12- The Beatles – With A Little Help From My Friends (Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band - 1967)
13- Nick Cave & Warren Ellis – Moving (The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford – 2007)
14- Nick Cave and the Bad Seeds – Death is Not the End (Murder Ballads - 1996)



Böyle genel müdür dostlar başına!

CEM AYDIN'LA KISA BİR MOLA -DAMLA PINAR GÖK

Onun hakkında çok şey duymuştum bugüne kadar. Hepsi de güzel ve anlamlı cümlelerdi. Bugünse ismi, kulağıma ilişen güzel sözlerden ibaret olmaktan çıkıp daha bir anlam kazandı. Yoğun programının arasına sıkıştırdığı bir saatlik samimi ve çok eğlenceli sohbetimiz sonunda mevcut iyi niyet kalıplarıma bir tanesi daha eklenmişti. *"Böyle genel müdür dostlar başına!"*

Genç, dinamik, esprili, zeki, içten ve eğlenceli biri NTV Genel Müdürü Cem Aydın. Anladım ki, o çok severek izlediğimiz televizyon kanallarına, çok severek dinlediğimiz radyo kanallarına yansıyan da Cem Aydın'ın bu pozitif enerjisi ve renkli kişiliğiymiş zaten…

Damla: Öncelikle biraz kendinizden bahseder misiniz? Kimsiniz? Neler yaptınız? Nasıl geçti hayatınız?
Cem Aydın: Nasıl geçti hayatım?... 68 yılında doğdum, mayısta. Ortaokul ve liseyi Ankara'da okudum. Sonra üniversite için İstanbul'a geldim. Üniversiteye girer girmez de çalışmaya başladım. 20 senedir de bu sektörün içindeyim. Gazetecilikle başladım, sonrasında televizyon, Kanal D, Yeni Yüzyıl, Star TV derken 1996 yılında NTV kurulduğunda, NTV haber merkezinde çalışmaya başladım. 1999 yılında genel yayın yönetmeni oldum. Bugün NTV'de, başladığımız yolda, Kral TV'yi de almamızla birlikte 7 televizyon kanalı, 7 radyo, 13 dergi ve NTV Yayınları'yla birlikte yavaş yavaş büyüyen ama ne yaptığını bilen bir medya grubu haline geldik.

D: Doğuş Grubu olarak sizi diğerlerinden ayıran, farklı, kaliteli, elit bir çizginiz var. Zor oldu mu çizgiyi tutturmak ve daha da zoru, seneler boyunca bu çizgiyi korumak?
C.A: Amacımız kurtarılmış bölge olarak seçtiğimiz bu alanı biraz daha büyütmek ve sektöre, hak ettiği yere gelmesini sağlayabileceğimiz yeni insanları sokmak. Medyanın, Türkiye gibi bir ülkede çok önemli bir rolü olduğunu düşünüyorum. İnsanlar hayatlarının büyük bir kısmını televizyon karşısında geçiriyorlar, yakın tarihi televizyondan öğrenmeye çalışıyorlar. İlişkilerini ve değer sistemlerini onun üzerinden kuruyorlar. Biz de bunu göz önünde bulundurarak yayın yapıyoruz. Herkes bizi izlesin, bizi dinlesin gibi bir kaygımız yok; insanlar ne ister, ne izler diye bakmıyoruz. Kendimiz ve bizim gibi insanlar ne isterler, ne izlerler diye bakıyoruz. Lüks olarak yaptığımız sadece *Radyo Eksen* var. İtiraf ediyorum, kendimiz için yaptık onu. O da hala Ferit Bey'le (*Doğuş Grubu'nun patronu Ferit Şahenk -Damla*) aramızda şaka konusudur. "Kendinize radyo yaptınız" der. Resmen kendimize radyo yaptık. CD değiştirme sıkıntısı olmadan radyo dinleyelim diye :) Onun dışında deneme yanılma yoluyla gidiyoruz. Kendimizi zorluyoruz çünkü zor beğeniyoruz. Mesela şimdi yeni bir kanalda yerli diziler yapacağız. Biz hep yabancı dizi izlemişiz, en çok rating yapan yerli dizi geldiğinde "bu ne" diyeceğiz muhtemelen. Öyle bir beğeni sıkıntısı var yani.

D: Peki bir gününüz nasıl geçiyor? Hobileriniz neler?
C.A: En büyük sıkıntım çok fazla hobimin olmaması. Sabahları erken kalkıyorum, ofise erken geliyorum. Günüm genellikle burada geçiyor, çok az dışarı çıkıyorum. Yani hayatım son derece sıradan, ben renklendirmeye çalışıyorum. Cuma ya da cumartesi akşamları oyun oynarım mesela. Kalabalıkken genellikle futbol oyunları oynarız. Yalnızken de *Grand Theft Auto* türü oyunları oynamayı seviyorum ama bu aralar pek vakit bulamıyorum oyun oynamaya. Son *Grand Theft Auto* oyununu bitiremedim mesela. Ha bir de PSP'm var. Makam arabasında durur o, trafik sıkışınca veya uçakla seyahat ederken mutlaka oynarım. Bütün Doğuş Holding yöneticileriyle birlikte uçaktayken benim çıkarıp PSP ile oynamam biraz komik duruyor tabii :)

Tuğbek: Eskiden, işe güce iyice gömülmeden önceki hobileriniz nelerdi peki? Yaptığınız, sevdiğiniz, hani böyle geçmişte kalan da bir türlü dönemediğiniz hobiler?
C.A: Heykel yapardım, yani yeteneğim olduğundan değil de çamurla oynamayı seviyordum diyebiliriz. Maymun iştahlı biriyim ben. Lisede rock grubumuz vardı, hatta Led Zeppelin'in Stairway To Heaven şarkısıyla Milliyet'in şarkı yarışmasına bile katılmıştık. Voleybol da oynardım lisede. Üniversite yıllarındaysa siyasetle ilgilendim. Gazeteci olduktan sonra rahatladım, maymun iştahlılığım törpülendi biraz. Sevdiğim bir işten, hobimden para kazanmanın yolunu bulmuş gibi oldum. Bu, hayatım boyunca çok büyük bir kolaylık sağladı bana.

D: Peki sizin en beğendiğiniz ve en çok izlediğiniz diziler hangileri?
C.A: CNBC-e'de oynayanlar arasında 24 ve Prison Break'i çok sevmiştim. Dexter şu sıralar favorilerim arasında. Madman ve Sopranos olağanüstü diziler, zaten ikisi de aynı yapımcıdan çıkma. Nip/Tuck'ı bir zamanlar çok izlerdim, sonra suyu çıktı. Onun dışında Without A Trace de zevk aldığım polisiye dizilerden biri… Hemen hemen hepsini seviyorum. Bir tek Gilmore Girls gibi dizileri sevmiyorum, Görkem çok seviyor onları. Hatta Desperate Housewives ve Lost aynı firmanın dizileriydi. İkisini birden istedik fakat firma "size sadece birini verebilirim, diğerini başkasına vereceğim ki tekel olmayın" dedi. Ben Lost dedim, Görkem'le Pınar da Desperate Housewives'ı seçti :)

T: Yani bizim Lost'u CNBC-e'de görememe nedenimiz Desperate Housewives?
C.A: Aynen öyle ama haklılardı. Biz seneler önce Ally McBeal'la acayip bir deneyim yaşamıştık. Bizim bile beklemediğimiz kadar ilgi görmüştü. Desperate Housewives da o çizgide bir dizi olduğu için çok da pişman olmadık.

D: Peki bugüne kadar oynadığınız oyunlar arasında sizi en çok etkileyen oyun hangisiydi?
C.A: Strateji oyunları arasında en çok *Red Alert*'i sevdim. Bir de *Civilization* oynadım epey zaman... Şu anda iki favori oyunum var. İlki *Grand Theft Auto*. Çok kaliteli, çok eğlenceli bir oyun. Diğeri de *Pro Evolution Soccer*... Hatta aramızda geyik konusu haline geldi bu oyun. Geçen gün arkadaşlarımdan birisi, eşine *"17 Ekim çok önemli bir gün"* demiş, eşi de *"niye, özel bir şey mi var?"* diye sorunca *"PES 2009 çıkıyor ya"* diye cevap vermiş... Bu haftasonu da büyük bir turnuvamız var. Siparişler verildi, oyunlar geliyor. Aslında sizi Nevzat Aydın'a yönlendirmeliyim. Nevzat, yemeksepeti.com'un sahibi. Benim de *PES* rakibim. Mutlaka görüşün onunla da. Beni yendiğini söyleyecektir ama kesinlikle yalan. Her seferinde Barcelona'yı alıyor ve doğal olarak herkesi yenebileceğini düşünüyor. Fakat Barcelona'yla bile beni yenmeyi bir türlü beceremedi.

(Biz de bunun üzerine sorumlu dergici olarak hemen Nevzat Aydın'ı aradık…)
D: Merhaba Nevzat Bey, Ben Oyungezer Dergisi'nden Damla. Bugün Cem Aydın'la röportaj yaptık ve kendisi sizi PES'de yendiğini belirtti. Söylemek istediğiniz bir şeyler var mı bu konu hakkında?
N.A: Öncelikle hemen bir tekzip yayınlatmak istiyorum. PES oynarken Cem, en güçlü takımlardan biri olan Manchester United'ı alır, bense Livorno'yu. Buna rağmen Livorno'yla, Manchester'lı Cem'i defalarca yendim. Kendi istediğim takımı aldığımda oyunun hiçbir zevki kalmıyor çünkü her seferinde yeniyorum. Bu yüzden de istediğim takımı bile aldırmıyor bana. Şimdiye kadar karşıma Milan, Real Madrid ve Manchester United'la çıktı fakat hiçbirinde başarılı olamadı. İstediği başarıya ulaşamadığı için de her sene takım değiştirir :)
(Tarafların çelişkili açıklamaları karşısında şaşkınız. Yorumu okurlarımıza bırakıyoruz…)

D: Cem Bey, teşekkür ederiz bu yoğun temponuzda bize zaman ayırdığınız için. Gerçekten çok keyifli bir sohbetti.
C.A: Ben teşekkür ederim.

Ünlüyü Oyunla Terletmek

1) Mario'nun mesleği nedir?
Muslukçu
2) FIFA mı PES mi? Neden?
Tabii ki PES
3) Pata pata pata pon?
Pon pata pata
4) "Doom gibin" cümlesini açıklayınız.
İyi oyun
5) "Epic fail" nedir? Örnekle açıklayınız.
Mini mini bir kuştum







Code Geass: Lelouch of the Rebellion R2

R2. 10 ay önce yine bu sayfalarda ilk sezonu tanıtılan serinin ikinci sezonu, kesin sonu ve sevenleri için mutlak zaferi.
Bu sefer anti-kahramanımız Lelouch'un sadece Britannia'ya karşı değil, değişmesi gerektiğine inandığı bir dünya düzenine karşı harekete geçişi ve sonunda karşısına tüm insanlığı almayı göze aldığı son mücadelesi. Hazır mısınız? Öyleyse başlayalım.

Eğer ilk sezonu takip etmediyseniz bu kısaca Lelouch'un, yandaşlarının, karşıtlarının ve iki tarafta da olmayan dostlarının etrafında geçen ancak tahmin edilemeyecek boyutlara varan bir hikâye. Şimdilik, kimisi için özgürlük ve değişim, kimisi için de üstünlük ve güç gösterisi savaşına dönüşen epik olayların anlatıldığını bilmeniz yeterli.

İkinci sezon R2, kronolojik olarak son gördüğümüz olaydan yaklaşık bir sene sonra başlıyor. Kısa süre içinde nasıl olduğunu göreceğimiz nedenden dolayı Lelouch, Zero kimliğinden haberdar değil (yine bir anime ve yine Zero ismi. Yok artık, aralarında bir bağlantı var, olmak zorunda) ve yanında kız kardeşi Nunnally değil, daha önce varlığından bile haberdar olmadığımız "erkek kardeşi" Rollo var.

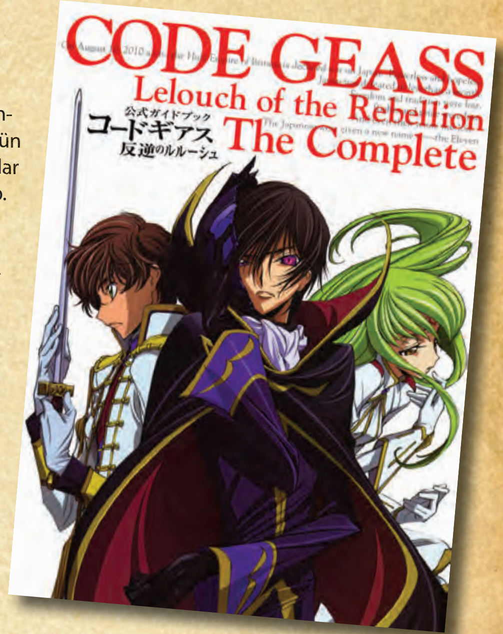
Neyse ki bu fazla şüpheli hafıza kaybı çok uzun sürmüyor ve hızla gelişen olaylar sonucu isyanın maskeli kahramanı Zero'muz geri dönüyor. Ancak onun yokluğunda ne lideri olduğu Order of the Black Knights ne de geçen yıl karşılarında büyük bir yenilgiye uğradıkları Brittania boş durmamış. Üstelik artık savaşın içine as adamları Knights of Rounds'ı da katmış. Arada zaman kaybetmiş olsa da, bu sefer Lelouch eskisi kadar "saf" değil. Kız kardeşinin huzurla yaşayabileceği dünya düzenini yaratmayı, haksızın haklıyı alt etmesini veya sadece körü körüne intikam almayı amaçlamıyor. Artık insanların Zero'yu nasıl bir simge olarak gördüğünün daha çok farkında ve yeni amaçlarını sonuna kadar gerçekleştirecek kurnazlığa ve acımasızlığa sahip.

Şimdi diyeceksiniz ki "ama ilk sezon yaptıklarının hiçbiri saflığın yanından geçmeyecek hareketlerdi". R2'nun ortalarındayken, bir geri dönüş yapayım diyerek ilk sezona yeniden baktığımda fark ettim ki Lelouch aslında şimdi olsa yapmayacağı hataları yapıyor, haliyle emrinde bu kadar adam henüz yok, bazı yerlerde daha fevri davranıyor. R2'de ise artık yepyeni bir boyut kazanan manipülasyon yeteneği bizi hayretler içerisinde bırakıyor, Geass gücünü uğrunda kullandığı şeyler ve bunun ona nelere patladığı ise cabası. Karşısındaki düşmansa uzun zamandır beklediğimizden farklı çıkan ve kendisinden acımasızlıkta hiç de geri kalmayan birisi.

Dahası, tüm dünyanın bir olup çarpıştığı bu savaşta Lelouch aslında tek başına…

Eğer az çok internette gezen bir anime severseniz ve şu sıralar tüm köşeleri (ve bucakları) tutmuş durumda olan, rastlamama şansı bırakmayan Code Geass'a direnip de bir göz atmadıysanız azminizden dolayı tebrikler. Aslında böylesi daha iyi çünkü bizi artı-eksi 26 hafta (ve öncesi 1 sene) boyunca ortaya attığı her yeni olayla koltuğumuzdan düşürmeye çalışmış animasyon stüdyosu Sunrise'ın çabalarını siz tek seferde izleyerek atlatabileceksiniz, kıskandım şimdi.

Ya bunca insanı yaklaşık iki yıl boyunca Code Geass'a bağlayan şey ne oldu? İki bölümde bir gözümüze soktukları Pizza Hut reklamlarıyla bir alakası olabilir miydi bunun? (Tamam, sponsorsunuz, mesajı kaçırmak mümkün değildi zaten.) Bence bunun sebebi Geass'ın bizi hazırlıksız yakalaması. Seri ilk başladığında, neler bekleyebileceğimize dair bir fikir verecek manga ya da roman yoktu ortada, olaylar ve karakterler yeniydi. Merak ettiğimiz her şey açıklanana kadar dişimizi sıkmaktan ve parçaların birleşmesini ummaktan başka çaremiz yoktu. Haliyle bir anda sempati duyduğunuz bir karakterin ya da tarafın, seri sonunu tek parça halinde getirebileceğine dair hiçbir kanıt da yoktu ve her bölümün yeni bir olay yaratacak kareyle sonlandırılması tuz biber vazifesi görüyordu. Nefretimizi kazanan karakterlerin akıbetleri için bile bizi üzmeyi başardı, hiç beklemediğimiz sahnelerden espri malzemeleri çıkarttı, sonraki bölüm hakkında sızan söylentiler saatler süren tartışmalara neden oldu ve seri şanına yaraşır bir sonla veda etti. Sanırım



bu çok sık karşılaşılacak bir durum değildi. Bunlar ve bir bu kadar daha neden yüzünden bunca kişiyi kendine çekmeyi başardı Code Geass.

Ha, bu seri hiç mi saçmalamadı? O da oldu elbet. Hatta 20-21. bölümler civarında artık nasıl bağlayacaklarını algılama yeteneğimiz azaldığından, büyük bir tren enkazı tadında bir sona doğru gidiş beklentileri çoğu kişide had safhaya ulaşmıştı ama nasıl olduğunu anlayamadan yaklaşık 15 dakikada onu da toparlayıp konuyu tepetaklak çevirmeyi ve savaşın için sokmayı yine başardılar işte. Tabii o bölümlerden sonra senaristlerin artık her türlü uçuşunu bekleyebileceğimizi de görmüş olduk.

Bitişinden tam bir hafta sonraki Pazar gecesi izlemek için bir şey bulamayınca düşülen o garip boşluğu fark ettiğimde sıradaki bölümü her şeye rağmen nasıl da iple çektiğimi daha bir anlamış oldum. İleride yerini dolduracak yeni bir orijinal seriye rastlayana dek Suzaku'nun fizik kurallarını yıkarak döne döne attığı uçan tekmelerine kadar Code Geass'ı her şeyiyle özleyeceğim. Siz de bu maceradan geri kalmayın ve çok geç olmadan artık yakalayın.







LIBRARY WAR (Toshokan Sensou)

Bu ay sayfada savaşlar aldı başını gidiyor gibi oldu. Gerçi bu sefer sizi çok daha farklı bir savaşın içine alıyorum: Burada kahramanlarımız kitaplarda sansüre karşı ilginç bir mücadele veriyor.

Bizimkinden biraz daha farklı bir düzende, hikâyeye göre 2019'dayız. Bilgi fazlalığı sonucunda artan kişisel gizliliği ihlal ettiği düşünülen yayınlar, doğru ve yanlış yazılar, kurulu düzeni tehlikeye sokacağına inanılan ya da 'zararlı' görülen her şey – kısacası piyasadaki kitapların ve dergilerin yarısından fazlası ile bütün medya – yeni bir yasa sonucunda 'temizlenir'. Temizlenir diyorum çünkü yasanın adı bu: Medyayı Temizleme Hareketi. Yasayı uygulaması için kurulan birliğin yetkileri kısa sürede artar ve direniş gösterenlere karşı güç kullanma izni verilmeye başlanır. Ne var ki bu durumu eşitlemek için aynı anda kütüphanelere de özgürlük yasası çıkar. Bu haktan yararlanan tüm kütüphaneler, yapılanlara sessiz kalmayarak kendi savunma amaçlı birliklerini kurarlar.
İki taraf arasındaki gerginlik geçen 30 yılda daha da şiddetlenir ve tam bir savaşa dönüşür. Hem de çok ilginç bir savaşa… Çünkü bu mücadele bazı yerlerde ne kadar acı bir hal alsa da bazı yerlerde daha ziyade kesin kuralları olan bir oyuna benzemektedir. Mesela halkın arasına karışıp kaçmaya çalışan birilerini yakalamaları gerekse bile silah kullanmaları yasaktır, yoksa bölgeyi terk etmeleri gerekir. Ya da belirli saatler dışında saldırılamaz. İçeride halktan kimsenin olmaması gerekir. Ve daha niceleri… Fakat unutmayın; oyunun belli kurallarının olması bunun hala bir mücadele olduğu gerçeğini değiştirmiyor ve arada beklenmedik kayıplar da yaşanmıyor değil.

Hikâye boyunca izlediğimiz ana karakterimiz Iku Kasahara, böyle bir düzende doğup büyümüş. Yıllardır son cildini beklediği bir kitapla ilgili yaşadığı ufak çaplı maceradan sonra Kanto Kütüphane Birliği'ne başvurmaya karar veren ve elinden geldiğince bu uğurda savaşmaya hazır, son derece aceleci bir gençtir Iku. Böyle karakterlerin sürekli kendilerini olmadık olaylar içinde bulmalarından dolayı Iku da, kısa sürede potansiyelini ve cesaretini sergileyerek özel birliğe atanan ilk bayan olur.

Doğruyu söylemek gerekirse konuyu ilk okuduğumda o kadar da etkilenmemiştim, izle-unut bir seri olabilirdi. Böyle yanılmayı çok seviyorum.
Eğer bir çırpıda izlenebilecek ve geride sizin için etkileyici izler bırakacak bir yapım ararsanız Library War, bu seneki yapımlar arasından sıyrılır. Sıkmayan bir hızda ilerleyen, 12 bölümün birini bile boşa harcamadan ve gereksiz uzatmalara girmeden, bir yandan da etik değerlere değinerek ilerleyen bir Production I.G. yapımı. Kısa sürede önünüze çok fazla karakter çıkartmaktansa genelde aynı takımdaki 6 kişi üzerine odaklanıyor ve böylece seyirciyi de çok dağıtmıyor. Üstelik başının sonunun belli olması büyük bir artı oldu – yani 12 bölüm olup da havada biten kardeşleri gibi değildi :) Başarılı işlenişi ve sıradan görünebilecek bir konuyu hem eğlenceli hem de dramatik bir maceraya dönüştürmesiyle Library War (Toshokan Sensou), meraklısı için farklı bir deneyim olacaktır.



GÖKTUĞ YÜKSEL
goktug@oyungezer.com.tr

N.E.M.
Nothing Else Matters



DEATH MAGNETIC - BÖLÜM II

KASETİN ARKA TARAFINI ÇEVİRİP PLAY'E BASIN

Yer yoksunluğu nedeniyle geçen ay yarıda bıraktığımız yazımızı devam ettiriyoruz arkadaşlar. Umarım sizler de geçtiğimiz ay boyunca albümü iyice dinlemiş, yalamış yutmuşsunuzdur. Ben albüme hatim indirdim, hafız oldum. Yorumlarımıza devam ediyoruz.

CYANIDE

Sleep and dream of this, death angel's kiss, brings final bliss...

Mors alfabesindeki S.O.S. sinyaliyle parçaya başlıyoruz arkadaşlar. Adı üstünde, bu parçada da ölümcül bir kimyasal olan siyanürden bahsediliyor. İntihar etmek için siyanürü koklamış ve ölmek için sadece dakikaları kalmış bir insanın seslenişi bu parça. Kimyasalı koklayıp intihar ettikten sonra bir pişmanlık yaşıyor ancak geri dönüş yolu yok tabii. Zaten tahminimce o yüzden S.O.S. ile başlıyor parça. Yani "ben bir halt ettim, yardım edin" gibilerinden. Dikkatli dinlediğinizde "ben zaten öldüm, sadece cenazemi bekliyorum" dendiğini duyuyorsunuz. Çok dinamik, "heavy", harika bir parça olmuş. Yazının başında beğendiğim parçalar hakkında daha uzun yazacağım demiştim ama görüyorum ki bunları daha kısa kesiyorum. Eheuhe. Niye bilmiyorum. Sanırım kesinlikle dinlemeniz gerektiğine inandığım için. Tam bir Metallica klasiği.

THE UNFORGIVEN III

How could he know this new dawn's light would change his life forever?

Buraya kadar epey bir "old school" Metallica benzeri şarkılar saydık. Sıra en baba devam şarkısına geldi!!! Yeni albümde Unforgiven 3 olacağını duyduğum an, yemin ederim ellerimi açıp Allah'a teşekkür ettim. İlk ikisi birer bomba olan bir geleneğin üçüncü adımının da bomba olması kaçınılmazdı. Ben de dahil birçok kişi bu şarkının Unforgiven ve Unforgiven 2'de olduğu gibi başlayacağını umuyordu veya tahmin ediyordu. Ancak bir Metallica "ilk"i yaşadık ve ilk defa bir Metallica parçasında piyano duymuş olduk! Tabii ki James abimiz çalıyor piyanoyu da. İnanılmaz bir girişle kendimizi güzel İngilizcemizdeki "instant classic"e hazırladıktan sonra sözler patır patır gelmeye başlıyor. James, bu parçada bu sefer kendini kendisinin affedemediğini anlatıyor. İlk Unforgiven'da kendisini büyütenleri, ikincide kız arkadaşını affedilmez ilan ediyordu, bunda ise kedini affedemiyor. Bunları yazarken tüylerim diken diken oluyor. James'e hayranım, keşke abim falan olsaydı. Nedense bu bir, iki, üç serisi bana biraz da Godfather serisindeki Michael Corleone'u hatırlattı. İkinci filmde karısını boşaması, üçüncü filmde gençliğinde yaptığı şeylerden pişmanlık duyup ağlaması falan. Neyse. Unforgiven III, kesinlikle beklentileri ekarte eden bir Unforgiven olmuş bence. Özellikle "bridge" bölümü yok mu. Ufff... Sanırım bir hafta içinde 100'ü aşkın sefer dinledim bu parçayı. Konu olarak engin bir denizde kaybolmuş, nereye gideceğini bilemeyen bir kişi anlatılıyor. Şarkının ortalarındaki "seviyor, sevmiyor" şeklindeki "forgive me, forgive me not" bölümü de cabası. James "why can't I forgive me" dedikten sonra Kirk soloya öyle bir giriyor ki, abim gitara resmen "pişmanım ya bilader" dedirtiyor. İyi dinleyin, orada gitar resmen "ah ulan aaaah" diyerek soloya başlıyor. Yüz üzerinden doksan beş veriyorum. Helal olsun. Hazırlanın gençler, hayatımızın sonuna kadar bıkmadan usanmadan dinleyeceğimiz yeni bir parça doğdu! How can I be lost, in remembrance I relive... So how can I blame you, when it's me I can't forgiiiiiive...

THE JUDAS KISS

Bow down, sell your soul to me, I will set you free!!!

Albümde en beğendiğim şarkılardan bir diğeri. Kısaca Judas nedir, ondan bahsedelim hemen. Judas, İsa'nın yandaşlarından biridir, daha sonra bu eleman İsa'yı yakalamak için çalışan gruptan



rüşvet alır ve bir gün bu tipler İsa ve yandaşlarını izlerlerken bu eleman gider İsa'yı öper. Tabii anlaşmalarına göre Judas'ın öptüğü adamın İsa olduğu ortaya çıkacaktır. İsa'nın kimliği falan gizli ya hani… İşte neyse, sonra o topluluk İsa'yı yakalar ve sonra da çarmıha gererler. Judas bu ihaneti gerçekleştiren ve İsa'nın ölmesine önayak olan elemandır. Tabii ben hayatımı enteresan dini hikayeleri baz alarak yaşamadığım için benim için önemli değil. Ancak önemli bulan kişiler de var. İşte Judas burada kötülüğü ve şeytanı falan simgeliyor ve bu parçada kötü tarafın insan ruhunu ele geçirmesi ve de en asıl konu olarak "ihanet" anlatılıyor. 4:26'da parça bambaşka bir boyuta geçiyor! Burada gözünüzü kapatıp Judas'ın İsa'yı öptüğünü ve oradaki birliklerin İsa'yı yakaladığı anı düşünürseniz, Metallica'nın müziksel derinliğini yakalamış olursunuz. Dediğim gibi şarkı resmen boyut değiştiriyor. Bu boyutu eski Metallica şarkılarını özümsemiş olanlar kolay özümseyeceklerdir, ancak deneyimsiz dinleyiciler şöyle bir sarsılabilirler. Eheuhueh. Hazır sarsılmışken 6:08'de başlayan ikinci Kirk sallantısı bu sefer











bizi beşinci boyuta aktarıyor. Son 10 senede dinlediğim en iyi beş Kirk Hammett solosundan biri diyebilirim. Daha önce dediğim gibi, şarkı seçmek çok zor ancak albümde en beğendiğim beş şarkıdan biri de bu oldu. Judas lives, recite his bow, I've become your new God now!

SUICIDE & REDEMPTION

Aynı eski yani "old school" Metallica albümlerinde olduğu gibi bu albümde de bir tane enstrümantal şarkı var, o da bu. Yaklaşık on dakika uzunluğunda olan bu şarkı, tıpkı Orion, To Live is To Die, Anesthesia ve The Call of the Ktulu'nun olduğu gibi bizi hiç sıkmadan alıp başka diyarlara götürüyor. Bence en iyi enstrümantal Metallica şarkısı Orion'dır, sonra Ktulu'dur, sonra da bence bu geliyor. Şimdi hepinizin bildiği üzere suicide, intihar demek. Redemption ise kurtuluş demek. Ancak buradaki kurtuluş, dini anlamdaki kurtuluş. Yani ebedi cennete ulaşma şeklinde örnek verebiliriz. Tahminimce intihar edip, öteki tarafta huzura kavuşan bir vatandaşın aklından geçenler notalara dökülmek istenmiş. Cennet diye bir şey ispatlanmamış olduğundan ötürü intiharı saçma buluyorum ben. 6:17'de klasik Kirk Hammett sololarından biriyle karşılaşıyoruz. Ama kendinizi sıkı tutun, solo yağmuru sağanak şeklinde devam ediyor. Yani süper bir yağmur başlamadan önce böyle yağmur damlaları 3-5 düşer de sonra langırt diye sağanak başlar ya, o hesap işte. Ayrıca Justice'deki To Live is To Die'e a da konu olarak bakarsanız, bu albümün ne derece Justice benzeri bir albüm olduğunu görürsünüz.

MY APOCALYPSE

Heaven awaken My Apocalypse! Suffer forever My Apocalypse!

Bomba gibi bir albümü bomba gibi bitirmek lazım. Ben bunu bilir bunu söylerim. Master of Puppetsvari bir başlangıç, Slayer'ın Kerry King'ine "hoca, ben James Hetfield, tanıştığıma memnun oldum, sen şimdi kenara çekil bakiyim" dedirten bir hız ve süper dinamik bir parça ile albümü sonlandırıyoruz. Bu parçayı ilk dinlediğimde "acaba Slayer mı dinliyorum yoksa Metallica mı" diye sordum kendime. Zira riffler, tempo, Lars'ın double bass olayı, bridgeler, Kirk'ün solosu falan bana Slayer'ın parçalarını andırdı. Şarkının ortalarında James'in "GO" demesi ve Kirk'ün adamı ortadan ikiye bölen solosuna başlaması bana Master of Puppets'ın ikinci solosundaki James'in "fix me baby" deyip, Kirk'ün soloya girmesini hatırlattı. Dediğim gibi full speed, tam bir Kill'em All tarzı parça bu. Aslında şimdi bir düşündüm de Battery'e de çok benziyor bu. Tam bir "eski Metallica" parçası olmuş. Helal olsun. Konu ise basbariz ortada. Gaza basıp kaza geçiren ve öteki tarafa giden bir elemanın hikâyesi. Bu da albümün ikinci single'ıydı zaten ve kapak olarak yamulmuş bir arabanın resmi vardı. Ben aslında böyle milletle otobanda yarış falan yapan bir eleman tanıyorum. Hem de çok yakından tanıyorum. Buradan "ailenizin kendi kendine seslenen yazarı Göktuğ" olarak "yavaş ulan yavaş" diyorum. Annem şimdi heyecanlanmıştır yine. Eheuhue. Yok annecim, yarış yapmıyorum merak etme, zaten havalar bozuldu, hızlı gidecek ne yol var ne de hava.

Evet, şarkıları teker teker inceledik. Bu albüm kesinlikle Metallica'nın en iyi beş albümü arasında! Albümde eksik bulduğum tek şey Lars'ın snare drum haricindeki davulları pek kullanmamış olması idi. Yani tomtomlar biraz boş kalmış. Geçişler falan daha renkli olabilirdi. Onun dışında albümde eksik bir şey göremiyorum. Bütün şarkılar çok güzel, bayık bir tane bile şarkı yok. Hepsi özenle seçilmiş, söz yazılmış ve bestelenmiş.

Tabii bu albüm hakkında da "ya eski Metallica gibi yapmaya çalışmışlar" falan filan gibi konuşanlar var ve olacaktır da. Yeni şeyler denersin beğenmezler, eski albümün tadını veren süper bir albüm yaparsın beğenmezler, en iyi onlar biliyor zaten, Metallica müziği bıraksın, bırakalım onlar yapsın albüm.

Albümü şu an Metallica'nın web sitesine giderek anında dinleyebilirsiniz. Tabii Torrent'ten de indirmeye uğraşabilirsiniz. Ancak ürünü beğendiyseniz sizleri albümün orijinalini almaya davet ediyorum. Emeğe saygı gösterelim, içimize sindire sindire dinleyelim!

How can I be lost, if I got nowhere to go...
Search for seas of gold, how come it's got so cold...
How can I be lost, in remembrance I relive...
So how can I blame you, when it's me I can't forgiiiiiive...

İKİNCİ GÖRÜŞ

En Eski Metalci Arkadaşlarımdan Levent'in Görüşü:

Selam Göktuğ,
Ben albümü çok beğendim, beklentilerimin çok çok üstünde. Tabii ayıp ama St. Anger faciasından sonra, beklenti azdı. Bir de "James artık içmiyor, beste yapamazsa" diye düşündüm.

Albümü daha Çarşamba günü alabildim, "sold out" sendromu oldu. Senin kadar çok dinleyemedim ama kesinlikle 1991'den sonra yapılmış en iyi olay. Çok sert, çok çok güçlü, akıcı, son derece özenli ve belki de en önemlisi kesinlikle kaygısız, "meydan okuyan" bir albüm. Benim Metallica'm bu. Şu anda My Apocalypse dinliyorum. Ayrıntılı yorumları konuşuruz ama şu ana kadar favorim All Nightmare Long. Dehşet olmuş. Her chorus geldiğinde yerimden sıçrıyorum. Orası harika olmuş. Metallica'nın en iyi eserlerinden biri. Valla seneye ...And Justice for All'ı Demetevler'de bir kasetçiden alışımın 20. yıldönümü olacak. Heyt be.
- Levent Kaya



HAD SAFHADA

Sinan Akkol
sinan@oyungezer.com.tr

Bebek Adımları

Başarının anahtarı olan ama birçoğumuzda eksik olan bir özellik var Armağan'da: Azim ve mütevazilik

Türk insanının birçok güzel huyu var, birçok da fena huyu. En fena huylarımızdan birisi de "fena huy"ları bir türlü kendimize yakıştıramayışımız. Birisi "biz adam olmayız" dediğinde, o söz SVİSSS efektiyle teğet mi geçiyor zannediyorsunuz? Hayır, tam göbekten size isabet ediyor. Bana, sana, şu taraftaki gruba, tüm mahalleye, şu şehre, hepimize isabet ediyor. Ama doğuştan gelen puanları hep "Speech"e vermişiz ve de "çuvaldızı kendine batır" Perk'üne sahip değiliz. Evet, böyleyiz biz.

En kötü huylarımızdan birisi de, bir şeyler yapanlara istemsizce saldırma huyumuz. Tüketmeye o kadar alışmışız ki, üretmenin, dünyadan eksilttiklerimizi yerine koymanın ne kadar zor olduğunu göremiyoruz. Bu da karşı koyulamaz bir husumet yaratıyor içimizde… Bizim içinde bulunduğumuz sektör söz konusu olduğunda da bu kural değişmiyor. Daima bir şey üretenler taşlanıyor: Kaç tane yapımcı, gelecek haksız ve yoğun olumsuz eleştirilerden çekindikleri için yaptıkları oyunu Türkiye içinde duyurmamayı tercih ediyor, bir bilseniz şaşarsınız (bkz. *Culpa Innata*, *Darkness Within*)

Ama işte arada birileri çıkıyor, sessiz sedasız, efendi gibi oyununu yapıyor ve karşılığını da almasını biliyor. Bunun en güzel örneğini Taleworlds *Mount & Blade* ile gösterdi… Torrentçi insancıklarımız *"amaaan, o da oyun mu kardeşim? Oblivion oynamış adamım ben!"* diyedursunlar, Gamespot *M&B*'e 6.0 verdi diye yabancı oyuncular tarafından site topa tutuldu. *"Bu oyunu, onun kıymetini bilmeyen bir editöre niye verdiniz?"* diye forum sayfaları döşendi. *M&B*'e bizim sahip çıkamadığımız kadar sahip çıktı elin adamları (***http://tinyurl.com/5oufjo***) Neden? Çünkü Armağan Yavuz bebek adımları atarak başlamanın gereğini iyi biliyor.

Çok sevecen, çok sıcak biri Armağan. Bunca yıldır oyununu ara ara takip etsem de ilk kez geçen Cumartesi günü Taksim'de tanışma fırsatı buldum kendisiyle. Rus PC Gamer'dan editörler Armağan'la röportaj yapmaya gelmişti, ben de yanlarına maydanoz oldum (bu arada PC Gamer editörleri de pek çömezmiş ya :). Hayat dolu, kıpır kıpır, başarılı olma azmi gözündeki ışıktan belli olan birisi Armağan. Eşi İpek Yavuz'la birlikte yapmışlar *M&B*'i, sonra İpek zorlu bir hastalığa yakalanmış. Oyundan kazandıkları tüm parayı (şimdiye kadar 40.000 adet satılmış) tedaviye harcamışlar. Aylarca süren her türlü alternatif tedavi araştırmaları çok şükür ki sonuç vermiş.

Başarının anahtarı olan ama birçoğumuzda eksik olan bir özellik var Armağan'da: Azim ve mütevazilik. Birileri burun kıvıradursun *M&B*'e, şimdiye kadar pek az oyunun (*Culpa Innata* ve *Darkness Within* hariç) yapabildiği bir şeyi başarıyorlar: Oyuna harcanan paralarımız daima yurtdışına akarken, onlar Türkiye sınırlarından içeriye para sokmayı başarıyorlar… Bu başarıları karşısında şapka çıkartıyorum.



YANLIŞ ADIMLAR

"Biz Doom 3'ü katlayacak bir oyun fikrine sahibiz…", *"Resident Evil benzeri oyunumuz, ama çok daha iyi…"*, *"Dünyayı sarsacak projemiz…"* ile benimle ilk irtibata geçmeye çalışan kişilerden fellik fellik kaçar oldum. Bu kadar büyük lokmalar ısırmaya kalkışanlar Türkiye'de hüsrana uğramaya mâhkum. Çünkü henüz bu çapta oyun projelerini kaldırabilecek ne finansal altyapımız, ne de bilgi birikimimiz var elimizde. Hiç değilse tüm iyi niyetiyle çalışan *Hükümran Senfoni* ekibinin başına gelenlerden ders alın: "Elbet finansal destek buluruz" diye başlattıkları büyük oyun projesi, browser tabanlı strateji olarak kılpayı yeniden hayat buldu (bkz. Oyungezer Ocak 2008 sayısı). Arkasında Mynet olan "koskoca" *İstanbul Kıyamet Vakti* bile apar topar kapandı geçen ay. Akıbeti hala belirsiz (**http://tinyurl.com/6s96gk**)

Türkiye için bundan sonra çalışacak olan formül şu arkadaşlar: Önce Taleworlds gibi ufak ama dünyada oyun yapımı işinin nasıl yürüdüğünü bilen, onu pazarlayabilen, oyunu destekleyen bir topluluğun nasıl oluşturulacağını bilen en az 6-7 tane ekip kurulacak. Bu ekiplerin her biri, *M&B* gibi iyi bir fikre odaklanmış ama düşük bütçeli bir oyun yapacak. Önce yurtdışında her türlü kanaldan satacak. Bu sırada adım adım sağlıklı bir online topluluk oluşturup onların desteğini ve sevgisini kazanacak.

Bu oyunlar, bu küçük ekiplerin (en minimumda tuttukları) mali ihtiyaçlarını karşılayacak. Daha sonra bu ekipler, birbirinden adam ve bilgi birikimi almaya başlayacak. Onlara yeni ekipler katılacak. Türkiye yılda 5-6 tane (5.000 ila 50.000 arası satma potansiyeli olan) orta ölçekli oyunu dünya piyasasına çıkartmaya başladığında, bu alana yeterli finansör dikkati çekilmiş, pazarlama becerileri edinilmiş, takımların tecrübesi daha bir oturmuş olacak. İşte ancak bu gerçek olduğunda "dünya çapında başarı ihtimali olan" bir oyun yapmayı hayal edebiliriz.

Türkiye'de 2 yıl öncesine nazaran oyunlar çok daha pozitif bir algı seviyesine gelmiş durumda. Dünya oyun pazarında da bizim gibi "küçükten başlamaya" niyetlenen ülkelere şans verecek gelişmeler oluyor. Wiiware, XNA, Kongragate gibi platformlar, küçük hatta tek kişilik oyun yapımcılık şirketlerinin önünde iki yıl önce hayal bile edemeyecekleri fırsatlar açmış durumda. Artık 4-5 haftada, iyi bir fikirden iyi bir Flash oyuna dönüştürdüğünüz fikirlerinizi alıp Kongragate ve Armorgames üzerinden popülerleştirebilir, kendinize isim yapabilir ve flashgamelicensing.com üzerinden açık arttırmaya sunup en yüksek teklifi verene satabilirsiniz.
Türkiye'yi ufak çaplı bir oyun üretim merkezi haline getirebileceğimiz bir zaman dilimindeyiz. İnşallah treni bu kez de kaçırmayız.



RÜYA TAMİRLERİ

C. Serpil Ulutürk
serpil@oyungezer.com.tr

Okuma, Yazma! Bu Bir Emirdir!

Yasaklandık. Kendimize, birbirimize, sadece yazılarından tanıdığımız insanlara ulaşmamız ikinci bir emre kadar yasak. Aklımızdakilere, arşivlediklerimize, dünyayla bağlarımızdan birine mahkeme kararıyla erişimimiz kopartıldı.

Blogger'ın saçma sapan bir şekilde kapatılması size nasıl hissettirdi, internetteki sayfanızın yerinde o meşhur kırmızı yazıyı gördüğünüzde ne yaptınız bilmiyorum ama benim hissettiklerim tıpkı evime hırsız girdiği zamanki gibi. Adamın teki siz yokken içeri giriyor, her tarafta çalacak bir şeyler aranıyor, dokunuyor, karıştırıyor…

"Adam hırsız, karıştıracak tabii." Eve geldiğinizde gördüğünüz sahneyi belki böyle düşünerek sindirebilirsiniz ama odanıza girip kişisel eşyalarınızın durduğu çekmecenin darmadağın edildiğini, bir de içinden defterinizin alındığını fark ettiğinizde öyle diyemiyorsunuz işte. "Ne işi var çekmecemde, ne hakla!.." diye kalıyorsunuz. Gidip adamı bulmak, hesap sormak istiyorsunuz. "Senin ne işin olabilir benim notlarımla, hatıralarımla, aklımdan çıkartıp kâğıda döktüklerimle" diye soracaksanız. Bunu sadece iki yakasını birden kavradığınız hırsızı sarsarken söyleyecek bir şeyiniz olsun diye değil, gerçekten merak ettiğiniz için sormak istiyorsunuz. Bu sahnenin asla gerçekleşmeyeceği kesin ama soru aklınızı kurcalamaya devam etmeli. Size ait olanlar çalındıktan sonra yapabileceğiniz tek şey bu çünkü: Unutmamak, peşini bırakmamak. Defteriniz size geri döndüğünde bile…

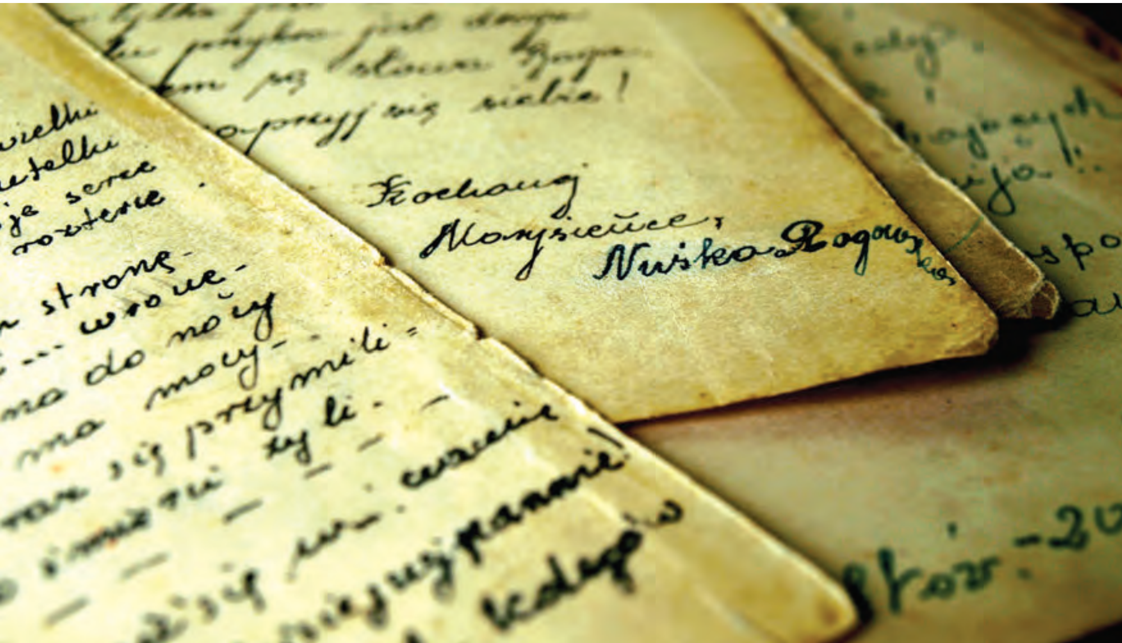
Size ait olanlar çalındıktan sonra yapabileceğiniz tek bir şey var: Unutmamak, peşini bırakmamak.

Türkiye'deki yasalar bizim dünyalı olmamıza izin vermiyor. Yüz milyonlarca internet kullanıcısının gönderdikleriyle her saniye biraz daha büyüyen, denetimi de büyük ölçüde yine o kullanıcıların insiyatifinde olan sayfaları kendi yaptığı yasalarla denetlemek istiyor Türkiye. Hem de bunu yapmanın imkânsız olduğunu bile bile. "O halde" diyor, "toptan engellerim." Türkiye'den internete erişen insanların yetişkin, kendisi için neyin iyi neyin kötü olduğunu ayırt edebilecek zekâ ve bilinç seviyesinde olabileceğine ihtimal vermiyor. En azından YouTube ilk kapandığında böyle düşünmüştük. Gününün büyük bölümünü internette geçiren biri için öylesine komikti ki bu… YouTube gibi içeriği sürekli genişleyen bir sitede her tür fikre, inanışa, kuruma ve insana saldırılar olabileceğini, her şeyin propagandasının yapılabileceğini ne kadar iyi biliyorsak, bunlara erişince beynimizin yıkanmış olmayacağını, dünyaya bakışımızı YouTube videolarının şekillendiremeyeceğini de o kadar iyi biliyorduk çünkü. Fakat devletle aramızdaki o aşılamaz ve sorgulanamaz feodal baba-çocuk ilişkisi gereği bize fikrimizi soran olmadı. "Bundan böyle bunları izlemek yok" dedi birisi parmağını sallayarak. "Sen kimsin?" diye soramadık. Baba rolünü bu kadar sahiplenmiş bir devletin azıcık "çocuk" psikolojisinden anlamasını, en azından yasaklayarak hiçbir şeyi engelleyemeyeceğini bilmesini beklerdim. Hangimizin anne babasına sorsa öğrenebileceği bir gerçekti bu. Nitekim gizli gizli sigara içen çocuklar gibi vtunnel'a seğirtti bazılarımız. Bazılarımız henüz YouTube kadar dikkat çekmeyen başka video paylaşım sitelerini ziyaret etmeye başladı. Sonuç olarak aradığınız her şeye yine ulaşabiliyordunuz, sadece daha fazla manevra yapmanız gerekiyordu.

Üzücü olan bir başka şey de tüm bu yasaklama muhabbeti içinde kullanıcıların, yani bizim bütünüyle göz ardı edildiğimizi hissettiren beyanlar. Yani Ulaştırma Bakanı çıkıp "kimse ben YouTube'um, ben Facebook'um, bana bir şey olmaz demesin, vergisini ödemeyen kapanır" dediğinde, bu meseleyi sadece iki tarafı olan bir dava olarak algıladığını gördüğümde garipsiyorum. Gittiğiniz okuldaki bir öğretmenle arasında alacak-verecek davası olduğu için babanızın size sormadan okuldan kaydınızı sildirdiğini düşünün (şaka maka, "devlet baba" metaforunu fazla benimsemeye başladım, bu benzetmeye yaslanan bir örnek daha verirsem kendimden şüphe edeceğim). Eh, biz ne olacağız?

Bir başka blog sitesi olan Wordpress'in ne kadar uzun süre kapalı kaldığını hatırlıyorsunuzdur sanırım. Aynısının Blogger için de geçerli olup olmayacağını bilmiyoruz, bize bu konuda bir açıklama yapılmasını filan da bekleyecek kadar saf değiliz. Fakat benim açımdan yasak iki saat sonra da kalksa, iki yıl boyunca aynen kalsa da pek bir şey değişmiyor çünkü sorun sayfama ulaşamamak değil. İnternette hangi adrese ne zaman girebileceğime benim adıma bir başkasının karar vermesi, istediği zaman bu konudaki özgürlüğümü ortadan kaldırabileceğini düşünmesi, bireysel özgürlüğün tanımı içinde yer alan iletişim hakkımı kısıtlaması… Sorun, yasaklanmak.

Tanımadığım birileri gelip değer verdiğim eşyalarımı karıştırmış, dağıtmış, çekmecemden defterimi alıp üzerinde tepinmiş, sayfalarını yırtmış gibi hissediyorum. Şimdi gelip "hadi al bakalım defterini ama istersek yine gelip el koyarız" demeleri herhangi bir şeyi düzeltmeyecek.





CESUR YENİ DÜNYA

Tuğbek Ölek
tugbek@oyungezer.com.tr

Gümüş Sıradağlar

Hepimiz eşit geldik bu dünyaya ama bazılarımız daha sefil gideceğiz

Kayıp gidenlere bakıyorum uzaktan, tutacak ellerim olmadığı için geride kalanlara. Tutacak elim olmadığı için eteğine yapışamadıklarıma. Özlediğim günlerime ve insanlarıma.

Ben buradayım bak. Mutlu olduğum yerdeyim, hayatın kenarından tuttuğum sıkı sıkı, koşturarak geldiğim. Al şimdi götür beni buradan, döneceğim yerdeyim. Çok olan, daha çok istediğim… Dokunduğum yerdeyim, çimenlerin arasına sözlerimi sakladığım. Ve ben dönüp tesadüflere gülümsediğim, geçmişimle ve günümle barışık olduğum yerdeyim. Al götür istersen, al götür fark etmez. Sıradağlarımın uçsuz bucaksız uzandığı ülkemdeyim.

Gözlerinin içine bakıp "Yaptık işte, başardık" demek gibi bir mutluluk var mı? Birlikte düştüğünde, birlikte kalktığında ve birlikte yükseldiğinde kurtulur insan yalnızlıktan. Acılarını, kaygılarını paylaşmadan, birlikte ter dökmeden "biz" olamazsın. Başkalarının derdini dert etmeden dertlerinden kurtulamazsın. Tek başına korkularından, kaygılarından kurtulamazsın. Uçsuz bucaksız diyarlarda bir başına yaşayamazsın. İnsanı olduğu gibi sevmeden çoğalamazsın. Katlanmasını, affetmesini, sevmesini bilmeden hep yalnızsın.

Sonra dönüp bakar ve bana kötülük ettiler diye avunursun. En büyük kötülüğü insanın kendine... budalalığından başka nedir ki? Sen güzeli aramazsan, savaşmazsan daha iyisi için ve yapışmazsan dağlarının eteklerine…

Hepimiz eşit geldik bu dünyaya ama bazılarımız daha sefil gideceğiz. Güzel mümkün, kim ne derse desin. Sen çevrene bakıp da kötülük görüyorsan sadece, çirkinden başkasını görmüyorsa gözlerin, bu sen güzellik yaratamadığından şüphesiz. Hiç olmadı kaç git oradan, güzel olan neredeyse oraya. İsterse adın düşsün murdar dillere, isterse palyaçolar gülsün keyfince. Avare ol diyar diyar, aptal desinler sana, salak desinler, keriz desinler. Güzelin peşini bıraktığın gün düşersin sen de. İstersen göklerde ol, cennette ol. İki elinin arasında olsun dünya. Güzelin peşini bıraktığın gün, daha karanlık olur bir sonraki günün.

Vazgeçmesini bilmek de bir erdemdir, çirkinleştirmektense bir şeyleri kesip atabilmek. Bütün yaşanmışlıklara, güzel hatıralara bakmadan arkanı dönüp kapıyı çekebilmek. Bir şeyleri yetim bırakırsın belki... ama daha fazlasını doğurabilmek için.

Kirletilmiş sayfalara yazmak ne kadar da kolay. Ne zordur Tanrım temiz kalmak için çabalamak. Ancak mutlu olabilirsin kocaman bir çamur deryasında gamsız çocuklar gibi şen olmayı öğrendiğinde. Gamlarından kurtulduğunda gemlerin de gevşer ve sen özgür kalırsın. Kirlenmekten korkmamayı öğrendiğin gün başlarsın gerçekten üretmeye. Terlersin, pis kokarsın, günlerce çıkmaz ellerin balçıktan, her yanını is kaplar ve aynaya baktığında tanıyamazsın kendini. Ama o balçığın içinde çabalayan ellerdir yaratan. Sen o balçıktan yaratıldın, onun içinde debelendikçe kimbilir neler yaratacaksın…

Korkuları olmayan insandır yaratan. Korkular ancak tüketir. En kahpenin bile önünde alnı açık dikilebilendir, gerektiğinde sonuna kadar gidebilendir. Ama boş cesaret hep tatsız sona gider. Cesaretin yanına emeği koyabilmelisin. Eğer kafa tutabiliyorsan Golyat'lara, sabah akşam didinmeyi de göze alabilmelisin. Yorulduğun gün, sektiğin gün, dizlerin titrediği gün sen de bitersin.

Ve eninde sonunda bir sıra olabilmelisin. Uçsuz bucaksızlıkta tek bir dağ olmanın ne anlamı var? Uzaktan bakarlar sana öyle. Ama bir sıra dağ olabildin mi geçit vermezsin işte. Sınırları sen çizersin.

Bu yüzden yapış eteğine sırtını dayıyabildiğin tüm dağların. Bu yüzden sev işte insanı. Bugün bir arkadaş buldun belki, eski bir arkadaşı da hatırladın galiba, geçen gün tanıdık bir yüz görmüştün bak. Ve hayat sürüp gidiyor. Bu yüzden yapış işte eteklerine, onlarla yükseleceksin.

Tam bir ömre değer bir seneydi, sıradağlarımın uçsuz bucaksız uzandığı ülkemde. Artık yarın ölsem de gam yemem. Teşekkürler...



Zamanı gelmişti...

www.oyungezer.com.tr

Oyungezer Online
her şeyiyle yenilendi...





POSTA İDARESİ



"BİZ ÖYLE EVLENİP DERGİYİ, OYUNU BIRAKACAK İNSANLARDAN DEĞİLİZ. HATTA KENDİ AYAKLARIMIZ ÜZERİNDE DURUP KENDİ DERGİMİZİ BİLE ÇIKARIRIZ. MUHTEMELEN BUNLARDAN BİR SENE SONRA HABERİN OLUR AMA OLSUN, GEÇ OLSUN GÜÇ OLMASIN."

İlk Posta İdaresi'ni Zonguldak'ta, ağır bir hastalık geçirmekte olan eniştemin yanında yazmıştım. Korkuyordum, birçok sebepten, heyecanlıydım. On üçüncü Posta İdaresi'ni, Bordeaux'dan yazıyorum. Bu bir senede birçok oyun çıktı, birçok oyun iyi çıktı, birçoğu kötüydü, birçoğu da hiç çıkmadı. Oyungezer büyüdü, güzel, sevimli, akıllı ve biraz yaramaz bir çocuk oldu. Posta İdaresi güldü, düşündü, üzüldü, itiraz etti, muhabbet etti en fazlasından... 13'üncü ayda ben hâlâ heyecanlıyım, Posta İdaresi hâlâ muhabbetinde, eniştemse iyileşti. İyi ki doğduk...

PRINC€'TEN GEZGİNLERE

...Oturdu Princ€ genişçe odasındaki ahşap masasına. Karar vermişti, çok ihmal ettiği biricik dostuna mektup yazmanın zamanı gelmişti. Daldırdı kalemini mürekkebe, başladı parşömene yazmaya:

"Çok sevdiğim dostum, dostlarım; Bazı zamanlar olur ya hani, insan içinden geçenleri, düşüncelerini, hem de en derin olanları yazmak, başkasıyla ya da kendisiyle yazarak okuyarak paylaşmak ister... Hele bir de bu zaman özel bir güne veya zaman aralığına denk gelir ya, işte o zaman gerçekten rahatlar insan... Öyle bir durumdayım şu an eski, yeni, ebedi dostum, dostlarım... Yazacağım, kısa olur, uzun olur yazacağım, konuşacağım seninle, sizlerle...
Tam 1 yıl oldu siz benim hayatıma ve Princ€liğime gireli... Önceden de biliyordum sizi, kaleniz başkaydı, sonra karar aldınız ve binlerce parçaya bölünüp çıktınız o kalenizden, ben ve benim gibi binlercesinin yanına başucuna geldiniz, birdenbire hem en iyi dostumuz, hem dosttan ötesi oldunuz, kardeş oldunuz, abi oldunuz, abla oldunuz, akıl hocası oldunuz... Nasıl yaptınız bunu anlamadım, anlamak istemedim, bu büyünün sadece size özgü kalmasını istedim... Sizler daima bizim yanımızda oldunuz, bunu hissettirdiniz bize, beraberliği, dostluğu yaşattınız... Sizle çok güldük, bazen çok sinirlendik hep beraber, ara sıra gözlerimiz doldu, kolay ağlamadık ama; çünkü sizi örnek aldık biz Oyungezerler kendimize, bize güçlü kalmayı, ayakta durmayı, zorlukları atlatmanın yollarını öğrettiniz... Hani dedim ya akıl hocası diye yukarda, siz bizim için Arthur'un Merlin'i, Anakin'in Obi Wan'ı oldunuz... Sizle çok düşündük, çok şeyin üstesinden gelmeye çalıştık bazen, bazen öylesine, zaman geçirmek için düşündük... Anlayacağınız çok eğlendirdiniz bizi, çok mutlu ettiniz, çok okuttunuz, düşündürdünüz... İyi ki varsınız sevgili dostlar, iyi ki bizimlesiniz, biz iyi ki sizinleyiz... Doğum gününüz kutlu olsun, çok uzun yıllar beraber olmak dileğiyle..."

Bitirdi Princ€ mektubunu, zarfa koydu, posta baykuşunun ayağına bağladı ve gönderdi. Baykuş uzaklaşırken içinde dostuna ulaşmanın verdiği huzurun sıcaklığı vardı...
'Princ€' Batuhan Eren

Posta İdarecisi pencereden gelen takırtıları fark etti, oturduğu yerden kalktı, pencerenin yanına gitti, dışarıda soğuktan üşümüş bir baykuş olduğunu gördü. Camı araladı, ürkek baykuşu içeri buyur etti. Ayağına bağlanmış postayı usulca çözdü. Baykuş çatırdayan odunların ateşinde ısınırken **(hayır, baykuş kızartma değil -MK)** ***İdareci çalışma masasına kuruldu tekrar, Princ€'ten gelen mektubu okudu ve cevap yazmaya başladı.***

Princ€ (orijinale sadığım gördüğün gibi) ne güzel yazmışsın, bir senenin, 12 farklı Oyungezer'in sonunda okurlardan bunları duymanın ne kadar güzel bir şey olduğunu anlatamam. Bu ay Anlam Arayışları için Oyungezer'den bahsederken, hiç istemesem de, soğuk cümleler kurduğumu fark ettim, Serpil de şikâyetçiydi bundan. Şimdi görebiliyorum nedenini, Oyungezer'in sıcaklığını karşılıklı olarak yaratıyoruz. Ve bu satırları okuduktan sonra o kadar ısınıyor ki içim, yaptığımız işi o kadar çok seviyorum ki yeniden ve yeniden. Bize yaparken mutlu olduğumuz bir iş verdiğiniz için, "iyi ki varsınız sevgili dostlar, iyi ki bizimlesiniz, biz iyi ki sizinleyiz...".

"MEKTUBUM YAYINLANIRSA BAŞKA HİÇBİR ŞEY ÖNEMLİ DEĞİL"
Merhaba Mehmet abi ve tüm Oyungezerler
Bu size ilk mailim (...ve büyük ihtimalle uzun bi süre son mail olacak). Bugün evdeki elektronik aletlerle son günümdü. Hatta şu an sınırı aşmış durumdayım (saat 00:22). Okul, dersler falan filan derken bizimkiler PS, PC her şeyi kaldırıyor.
"Elektronik aletler"? Buzdolabı, çamaşır makinesi? Çok gaddar bir ailen varmış gerçekten.

O yüzden şu an yazdığım mail'e cevap yazsan bile okuyamayacağım Mehmet abi :(Yani tek çözüm mailimi dergide yayınlaman =) Ancak o zaman mailimin ulaştığından haberdar olurum (güzel bir bahane gibi duruyor ama durum gerçekten böyle). Şu an sınırı da aştığımdan dolayı kısa kesmem lazım. Şimdiden 1. yaşınızı ve yeni yılınızı kutluyorum. Dergide emeği geçen herkese bu dergiyi çıkarttıkları için teşekkür ediyorum. Ayrıca Gök++ Abi'me ve Goyun'a da selam yolluyorum. Çok acemice ve kısa bi mail oldu ama...
...NOLUR mailimi dergide yayınla Mehmet Abi (tabii İdaresiz'de değil =)
...and nothing else matters...
Hikmet Can Yılmaz

Ailenin acımasızlığına dayanamadım ve mektubunu yayınlamaya



İDARESİZ

İdaresiz'e yada Resim Altına nasıl yazabilirim?
Murathan 'SARGERAS!' Forces
Böyle.

NELER OLUYOR BURADA?

Oyungezer Editörler Konseyi (kısaltması: PEH!) her ay bir okurunu "En şahane okur-gezer" seçiyor. Bu eşsiz paye için tek yapmanız gereken PEH'in seçtiği ekran görüntüsü için yaratıcı bir resimaltı yazıp, kurulun yüreğinin yağlarını eritmek. Kurallar anlaşıldıysa sorunuz Fallout 3'ten geliyor:



Yanıtlarınızı en geç 18 Kasım günü, saatler gece 12'yi göstermeden ve Konu bölümüne "Resimaltı" yazarak postaidaresi@oyungezer.com.tr adresine yollamanızı bekliyoruz. Süreniz başladı. Bol şans!

GEÇEN AYIN EKRAN GÖRÜNTÜSÜ



Öncelikle diğer goyunlara başarılar dilemek isterim. Başarılar!
-Kestik! Savaş neden giriyorsun kameranın açısına?
-Siz Savaş'ın sahnesi demediniz mi?
-Ulan! Savaş sahnesi dedik, Savaş'ın sahnesi demedik!

Ayın En Şahane Okur-Gezeri
Caner Otman

AYIN MEKTUBU: AYLARDAN SONRA YENİDEN YANYANA ONLAR

Selamlar dostlar,
Buldum sizi! Sanki saklanıyormuşsunuz gibi, bu nasıl bir giriş ben de bilemedim. Ama bayağıdır yazılarınıza hasret kalmışım. Bendeniz oyun dünyasını çok yakından takip etmeyen ama kaliteden anlayan, hayatında oyunların önemli bir rol aldığı, öyle cins bir şahsiyetim. Fazla ipucu vermeyeceğim. Her şey ilk anda söylenmez. Ama oyun dergisi almaya başladığımda ilk aldığım dergi eski derginizin 98 Şubat sayısıydı. Ara sıra almaya başladığım bu derginin yazarları herkesten farklıydı ama ben(biz)dendi. Dediğim gibi öyle teknolojiyi ve oyunları yakından takip etmek huyum değildir ama sırf yazılar için vakit buldukça aldım; aldıkça da içeriğinde yalnız oyunları değil, insanlığın diğer bileşenlerini – kültür,sanat, müzik, kitap– inceleyen bir kadro gördüm; çıkardıkları esere derinden saygı duydum. Oldum olası DJ beyinli, konuşmayı bilmeyen, cümleleri iki kelimede bir falan, şey, gibi sözcükler içeren diğer insanlar arasından açık ara farkla sıyrılmayı bilen bir kadro... Kullanılan dil ve anlatım süperdi. Sanırım Sinan'dı, fi tarihinde bir yazıda "PC'de iyi bir PlayStation emülatörü bulmak İstanbul'da insan bulmaktan daha zordur" demişti, duygularıma tercüman olmuştu. Bir de "Mars'ta terliksi hayvan" olayı var ki her zaman beni gülümsetmiştir.

Sürekli takip edemiyordum, bu yüzden olaylar kafamda bir kısmı unutulmuş anılar zinciri gibi. Bir üniversite, bir diğeri ardına askerlik girince uzun bir süre ara vermişim dergiye. Tam da askerdeyken bir baktım tüm eski sayılar veriliyor, hemen aldım bir iki sayı daha... E ama sonra bir baktım ki kadroda benim elemanlar yok, ne oldu yahu (işte arada gene almazsan böyle yarı amnezi kalırsın işte)? Sonra dedim ki kendi kendime "baba, evlenip çoluk çocuğa karıştı oyun işlerini bıraktı bizimkiler demek ki; ah ah gençlik bekârlık, hepsi teker teker gidiyor, sıra ne zaman bana gelecek acaba". Benimkisi de düpedüz eşeklik canım, kariyerinin zirvesinde, bu kadar iyi yazan, hem de dergiciliği iyi bilen bir kadronun hep birden gitmesi hiç mi şüphe uyandırmadı o paranoyak zihnimde? *(kaldı ki hepimiz birden evlenseydik durum çok kötü olurdu, aramızda reşit olmayanlar vardı -MK)* Vallaha dediğim gibi askerdeydim, zihin meşguldü yani, benim suçum değildi Tyrael böhü!

Geçenlerde eski dergileri karıştırırken aklıma geldiniz 'benim dostlar vardı ya ne yaptı acaba' diye düşündüm. Sinan'ın son yazısı aklıma geldi ... "blogum.. görüşürüz... blaxis.blogspot.." (hâlâ beynim düzgün fonksiyonlarına dönmedi yoksa hafızam iyidir yani =) **[sufle: noktakom. Ama şu an yasaklı kendisi-MK]** Yazdım motora (arama motoru yani) tıkladım... "N'ayır n'olamaz. Aman Tanrım!" (35 aydır güncellenmemesine - hayrına güncelleyiver Sinan Usta – değildi bunlar, Oyungezer'in çıkış haberlerineydi). Uzatmayayım mesaj şuydu: "Biz öyle evlenip dergiyi oyunu bırakacak insanlardan değiliz. Hatta kendi ayaklarımız üzerinde durup kendi dergimizi bile çıkarırız. Muhtemelen bunlardan bir sene sonra haberin olur ama olsun, geç olsun güç olmasın". Kelimelerin kifayetsiz kaldığı anlardan birini yaşamış, kafamdan aşağı dökülen kaynar sular yüzünden gelen komşuların sözlü tacizlerine maruz kalmıştım. Hiç sevmem böyle anları, en ihtiyaç olduğu zaman orada olamamak, sözle bile destek verememek dokundu bana açıkça. Ama yapacak bir şey yoktu. Dergiyi öğrenir öğrenmez gittim aldım. (Tüm bunlardan çevremde yüzlerce insanın cirit attığı acayip sosyal biri olduğumu çıkarıyorsanız size ömrümde açtığım MSN oturum sayısının toplamda 3 olduğunu söyleyeyim de olayı tatlıya bağlayayım.)

Hımmm... Tasarım güzel, DVD güzel, yazılar süper, Sinan tombalak gibi olmuş gözüme çarpan ilk detaylar... Okudukça katkıda bulunabileceğim şeyler olduğunun farkına vardım.

İlkin "Hımbıllık etmeyin" başlıklı yazıda geçen sizin de işinize yarayabilecek bazı eklemeler var. **[kırp, kırp -MK]** Yapılması gereken **[kırp, kırp -MK]** Sağlıkla ilgili bir diğer husus **[kırp -MK]**. Değinmek istediğim diğer bir nokta, "load-save" arası yapılabilecek şınav mekik ile ilgili.. Temel kural-1: Isınmadan yapılan spor faydadan çok zarar getirir. **[kırp, kırp-MK]** Sağlık dosyası yeter, sonra aklıma gelenleri gene yazarım. Oyuncular ve sağlık adına geniş bir dosya hazırlamak istiyorum zaten ama şu an zamanım dar, bakalım ne zaman olur.

Burası teknoloji bölümüne! Sizlere teknoloji harikası bilgisayarımdan bahsetmek istiyorum. 64MB RAM (ekran kartı sandınız di mi?) PII 366, 4GB HDD, 24X CD ROM, 4MB Rage 3D ekran kartı. Nasıl süper makine ama=) Daha yeni makine de var çevremde ama benim kullandığım ve hatta bu yazıyı yazdığım bilgisayar budur. Antika kokusu buradan geliyor yani başka yerlere bakınmayın! Hâlâ eskileri oynuyorum, keyifliyim ve sıkılmıyorum. Bu konuda da önemli yazacaklarım var unutturmayın.

Eski kurtlardan olmanın verdiği hissiyat bir ayrı canım. Tuğbek ile Kaan'ın elinde C64 varsa, bende de hala Atari 2600 var. Müze falan yapacak olursanız destek çıkarım. **[kırp, kırp – MK]**

Şimdilik son verirken Oyungezer'in doğum gününü kutlar, hepinize esenlikler dilerim, yengeler selamlar. Tekrar görüşmek dileğiyle, eve dönmek güzel.
The En Hakiki Öz Dinazor Nüvit

Nüvit, çooook uzun mektubunu ancak bu kadar kısaltabildim. O kadar güzeldi ki seni okumak, bizi yeniden buluşunu, bizi ne kadar düşündüğünü, önemsediğini görmek. Tam da boynumun çok ağrıdığı şu günlerde... Söylediklerine ayrı ayrı cevap vermiyorum, kendi hâlinde çok güzel duruyor sayfada zaten mektubun. Bize yeniden yaz. Eve dönmen çok güzel.

karar verdim sevgili Hikmet Can. Ders çalışmak lazım tabii, sınavlar falan önemli ama arada bir nefes almak da lazım, yoksa çalıştığın şeyden de hiçbir şey anlamazsın. Neyse, Oyungezer'in var en azından, biz sana buradan suni teneffüs yapmaya çalışırız. Sana başarılar ve kolay gelsin, kutlamaların için de çok sağol. Selamlarını ilettim, Gök++ "Metallica" eşliğinde kafa salladı, Goyun da meeledi.

LAPTOP'A PS LEĞİMLEMEK
Kendisiyle Oyungezer arasında bir bağ kuran herkese selamlar, saygılar Öncelikle kişisel bir özürle başlamak istiyorum. Evet, Mehmet Abi sözüm sana... postaidaresi@oyungezer'e mail atamadığım için (firewall, düzeltmeyi bilmiyorum, gülmeyin!) ve Word'den yazamadığım için (yüklü değil) özür dilerim. Giriş kısmını bu özürle doldurduğuma göre sorulara ve yorumlara geçiyorum:

SEÇİLMİŞ BİR SORUYA CEVAP

Muhteşem bir dergi çıkarıyorsunuz! Hep bu dergi ile mi devam edeceksiniz yoksa başka dergi planlarınız var mı?
Murathan 'SARGERAS!' Forces

Hayallerimiz var. Hayallerimizi gerçekleştirmek için motivasyonumuz ve yaptığımız şeye olan inancımız var. Başka sularda gözümüz, başka tatlarda dilimiz var. Başka kelimeler, başka sesler, başka renkler, başka görüntüler bizleri bekliyor. Bir gün elbet...

Rica ederim Ali, benim mail adresim de Posta İdaresi'ne ulaşamayan okuyucularımızın hizmetine her daim açıktır. Fakat ben de yeri gelmişken rica edeyim, lütfen Posta İdaresi'ne gönderilecek türden soruları Facebook olsun, efendime söyleyeyim Oyungezer Radyosu'nda yaptığım yayınlar olsun, bu tip yan kanallardan göndermeyiniz. Kafam karışıyor=)

1- *Bioshock*'un filminde kimler oynayacak? Özel isteğim; Dr. Steinman'ı usta bir aktörün oynaması, senaryoda ağırlığının olması ve Oscar'lık bir performans göstermesi (sizi ilgilendirmeyebilir ama yorum işte)...
***Bioshock*'un filmi bizi elbette çok ilgilendiriyor, benim en heyecan duyduğum uyarlamalardan biri şahsen fakat henüz sadece yönetmenini (Halka'nın, Karayip Korsanları'nın yönetmeni Gore Verbinski) ve senaristini (Gladyatör, Aviator, Sweeney Todd gibi filmlerin senaristi John Logan) biliyoruz. Bu konudaki yeni gelişmeler için bizi izlemeye devam edin, sonra da filmi izleriz beraber.**

UYKUSU KAÇANLAR İÇİN GOYUN MATEMATİĞİ

Eren'in Multiwinia'dan attığı destek sayesinde 12. sayıda Goyun sayısı yılın en yüksek değerine ulaştı (dolar kuru gibi). Tam 43 Goyun'lu bir sayı yaptık ve tek doğru bilen, bu ay bize mektup da yazan ama uykusu gelmeyen Mümin Bıyıklıoğlu oldu. Artık uyu ama Mümin. Tebrikler!



Film için nenim adaylarım Gérard Depardieu ve Natalie Portman.

2- *Black*'in senaryosundan gram anlamadım, açıklayabilir misiniz?
Deneyeyim. *...Biliyordum, bir gün çok güzel bir hayatı olacaktı. Biliyorum, bir gün bir yıldız olacaktı, bir başkasının gökyüzünde. Ama neden, neden benim gökyüzümde değil?...* Ah, hayır, sen onu sormuyordun. Elimizde tüfek sağı solu dağıttığımız oyundu değil mi *Black*, *Pearl Jam*'le hiçbir alakası yok elbette. Wikipedia'da bu konuda detaylı bilgi var, şimdi hem *spoiler* olmasın hem de gerçekten çok sıkıcıymış senaryosu, güzel doğumgünü yazıları arasına karıştırmayalım *Black* falan. Ama Pearl Jam çok güzeldir...

3- Serpil Hanım Oyunezer yazsın (kendi istemiyorsa yazmaz, o kısmına karışamam), yazdırılmazsa (!) *GTA 4*, *MGS4* ve *CoD4*'ünüzün CD'si kırılsın=)
Oley iyi ki *GTA 4*, *MGS 4* ve *CoD 4*'ümüz DVD'de. Serpil'in Oyunezer'i nasıl olurdu gerçekten ben de merak ediyorum, kendisi en kötü anlarda estetik olanı yakalayan, onu seven, daha sonra buna üzülen bir insan, muhtemelen çok acıklı bir güzelliği olurdu Oyunezer'inin de. Hakikaten Serpil ezsene bi kerecik ucundan? *(CD'lerimizi ve sizi mi kırıcam? Ezerim, en azından denerim –Serp.)*

4- *SW: Force Unleashed* biraz daha puan alabilirdi, en azından bağımlılık yapan oynanışı (bende yaptı =) yüzünden 7 falan alabilirdi.
Ama alamadı, bu yüzden Julio Torres'ten başka suçlayacak hiç kimse yok maalesef. Yine de senin için bağımlılık yapan oyunun puanını senin koymaya hakkın var. Daha önce dediğim gibi bizim verdiğimiz puanları umursamayın! (böyle bir şey demiş olamam di mi daha önce?)

5- Şu an bu maili bir laptop'tan yazıyorum, çift çekirdekli(her biri 2.2) ve 3GB RAM'li bir laptop... Bu sisteme bir de PS2 eklersek, beni nereye kadar götürür?
Laptop'a niye PS2 ekliyorsun Ali, delirdin mi? Neresine ekleyeceksin PS2'yi, ne yapacaksın, ekranın üzerinde mi taşıyacaksın, lehimleyecek misin, neler oluyor Ali? (Oyunlar için en önemli bileşen olan ekran kartını yazmazsan sana ancak böyle bir cevap verebilirim Ali. Ama tahminim, o sistem kombinasyonuyla çok uzun süre bir yerlere gidemezsin, yeni oyunları oynama iddian varsa.)

Nedense mail'imi bitirecek sözler bulamıyorum, bitmesini istemediğimden olabilir... Mehmet Abi, umarım Posta İdaresi'ne girmek için bu kadar yırtınan bu okuyucuya mail'i yayınlananlara has o duyguyu yaşatırsın. Herkese sevgiler, saygılar vs. vs...
Ali Kazgan

"Mail'i yayınlananlara has o duyguyu" yaşıyorsun şu an umarım, ben de zamanında yaşadım o duyguyu birkaç kere, ne kadar güzel olduğunu biliyorum. Yine bekleriz Ali, sevgiler sana da.

STATÜKOYU HATIRLAMAK
Öncelikle Oyungezer'in doğum gününü kutlar, hepinize merhabalar dilerim



Okurumuz Volkan Kopuzoğlu'nun bize gönderdiği 1. yıl hediyesi (dahası da var yan sayfada)

Müminciğim, merhaba dilemesen, kendin söylesen de olurdu. Bize senden gelecek merhaba en güzel hediye (yok o kadar değil).

Dün gece önümde ilk sayınızla çıkardığınız son sayı duruyordu. İkisinde de Posta İdaresi açıktı. Gözüm Sinan Abi'nin mektubuna ilişti. "Statüko" kelimesi geçiyordu. Anlamını tam olarak bilmediğim bu kelimenin anlamına bakıyım dedim. Sözlüğün 4. cildini elime aldım **(Çince miydi yahu sözlük, 4 cilt ne demek? -MK)**. Statüko kelimesinin altında "sten" kelimesini tanımlıyordu. Böyle tuhaf, o kadar ayrıntılı anlatmıştı ki (*Sten: 9mm çapında, İngiliz yapısı, hafif ve kolay kullanışlı bir tür makineli tüfek.*). Oyungezer'in tanımını yazıp yazmadıklarını merak ettim. Elime 3. cildi aldım, O harfine geldim ancak Oyungezer'i yazmamışlardı. Çok kızdım. Sonra basım tarihine baktım, 2002 :).

Hakikaten bir aralar statüko muhabbeti vardı, ne oldu ona? Bir isyan ateşi yanıyordu buralarda bir yerde, nereye gitti? Daha büyük statükolara karşı mücadelenin vakti geldi belki de, hazır Ege Denizi de kabarırken, Türkiye'de interneti yasaklamaya karar vermiş olanlara yöneltmeli oklarımızı. Gündelik hayatın kendisini yasaklarla parçalara ayıran, farklı kutuplardan aynı zihniyeti temsil eden iktidarlar, Youtube'dan, Ekşisözlük'ten, Wordpress'ten, Google Groups'tan sonra Blogger'a da el atmışlar. Bir gün gelecek, birilerinin iktidar kavgasına karşılıklı yasaklamalara kurban gittiğini göreceğiz Oyungezer Online'ın, hatta belki Oyungezer'in kendisinin. Bu dergi, yerinde duramayan bir dergi ve Türkiye'deki insanlara "siz şurada durun hele" diyen herkese karşı çıkıyor. Çünkü şurada durmak gibi bir niyetimiz yok, biz aynı anda her yerdeyiz, aynı anda çok fazla şeyiz. Durmayacağız ve yasak dediğiniz şeylerin kenarından, altından üstünden geçeceğiz. Çünkü siz yapmasanız da, yasakları yasaklıyoruz biz.

Uykum halen yoktu. Goyunları saymaya başladım. 43 tane saydım. Ama halen uykum yok.
Aslında çok etkili bir yöntem, sadece doğru saymak gerekiyor. Sen yanlış saymışsın, ondan gelmemiş uykun =) *(Mehmet'ten mükkemmel bir atlayış -Serp.)*

Şu an bir internete kafedeyim ve kendime *Yüzüklerin Efendisi 2* oynayan kurban arıyorum (şu an kimse yok etrafta ama birileri oynayacaktır elbet). Neyse kurbanım gelene kadar sorularımı sorayım.
Önce ben sorayım, "Yüzüklerin Efendisi 2" dediğin şey *Battle for Middle Earth 2* di mi? Hı? *(Ben de şunu merak ettim Mümin, internet kafede mi uyumaya çalışıyordun az önce sen? –Serp.)*
Öncelikle *Demigod*'dan haber var mı?
***Demigod* şu an beta testlerinden geçiyor, oyun hakkındaki ilk izlenimler de genel olarak iyi. 2009 ilkbaharında biz de göreceğiz ne kadar iyi olduğunu.**

Hemen peşine muhteremin bir demosu falan var mı, varsa verir misiniz?
Demigod'un yayınlanmış bir demosu yok henüz ama yayınlandığında veririz tabii ki.

Şimdi ben bir strateji meraklısı olarak *Starcraft 2* ve *Red Alert 3*'ü nasıl bekleyeceğim (sabırsızlanıyorum)?
Eski oyunları tekrar tekrar bitirerek, oyunlar hakkındaki yazıları defalarca okuyarak, fan sitelerindeki tüm forumlara üye olup en ince detaylar hakkında milletle kafa-göz tartışarak... Eee hayır, bunlar bir işe yaramaz. Sen en iyisi *Yüzüklerin Efendisi 2* oyna.

Son olarak uyku sorunuma nasıl bir çözüm öneriniz var?
Vallahi yazı yetiştirmeye çalışmaktan uyku uyuyamayan insanlara "uykum gelmiyor, ne yapabilirim?" sorusu biraz küfür gibi geliyor=) Hem Goyun da sayamıyorsun zaten, üzgünüm, tıp bilimi probleminiz karşısında size nanik yapıyor bu gece (öyle bir uyuyacağım ki şu Posta İdaresi bitsin, of).

Yan tarafta çocuk Yüzüklerin Efendisi oynuyor. Yeni kurbanıma "hoşgeldin" demem gerekiyor. Bu yüzden mektubumu bitirmek zorundayım.
Hoşçakalın.
Mag Mümin Bıyıklıoğlu

Not: Mektubum altın makasın -------- (o kadar uğraştım düzgün yazmak için:))
Mektubun altın makasın lanetine uğrama-, aa uğramış yahu, hay Allah!=) Haydi yen bakalım yan taraftaki çocuğu ama çok ezme, ayıptır. Görüşmek üzere...

WARHAMMER HEPİMİZİ DÖVER
Selamlar,
Öncelikle, biraz geç olacak ama yaptığınız işten dolayı sizi tebrik istiyorum. Bu kadar kısa sürede bu derece dolu, kaliteli ve eğlenceli bir dergiyi piyasanın göbeğine oturtmayı başardığınız için çok mutluyum.
Biz de bu kadar kısa sürede Oyungezer'i böylesine benimsemiş okurlarla tanışmaktan ve bu dergiyi onlarla beraber hazırlıyor olmaktan dolayı çok mutluyuz Arda, hoş geldin Posta İdaresi'ne.

Ben sizinle ilk olarak televizyonda yaptığınız program sayesinde tanışmıştım. O aralar olmayan Almancamla kablo TV'de bir şeyler takip etmeye çalışırken televizyon programınız süper ilaç olmuştu bünyeye. Geç vakitti, içerik biraz sulanıyordu ara ara ama Sinan'ın inanılmaz akıcı anlatımı beni çakmıştı ekrana. Sonra nasıl olduysa birden bitiverdi program. Televizyon



GEZENTİ HAKKINDA KISA BİR AÇIKLAMA

Bu ay gelen bir okur mektubu üzerine, Gezenti yarışmasına katılan resimlerde aradığımız şeylerin üzerinden geçmeye karar verdik: Gezenti resimleri için farklılık, uzaklık, elbette önemli kriterler. Uzaklara gidilip çekilen resimler mutlaka ilgimizi çekiyor. Ancak her resimde aradığımız başka şeyler de var, resim ve kompozisyon kalitesi gibi, sıcaklık ve yaratıcılık gibi. Ve elbette tüm bunlara oldukça sübjektif yollardan karar veriyoruz. Çoğunlukla Mehmet ve Serpil'den oluşan seçim komitesi zaman zaman ofisteki diğer editörlerin katılımıyla büyüyor. Ama bunun bir kural kitabı yok, çalışmaktan yorulmuş bizleri "iyi" hissettiren resimler Gezenti oluyor. Olamadığınızda kızmayın, küsmeyin, tekrar deneyin şansınızı.

Gezenti'nin bu ayki kazananı, Turgut Reis'te denizden Oyungezer'in Ekim sayısını avlamış olan Mustafa Deniz Erbay oldu. Kendisine cimrilik yapmamasını tavsiye ediyor, oltaya verdiği parayla bayiden on kere Oyungezer alabileceğini hatırlatıyor, hediyesini Jedbang'den gönderiyoruz *(ayrıca deniz o kadar güzel görünüyor ki ödülü bizzat ellerimizle teslim etmek üzere dergi biter bitmez yola çıkmayı düşünüyoruz dergicek. Mantı var mıydı? –Serp).*

karşısında mal gibi bekleyip program başlamayınca çok bozulduğumu hatırlıyorum. O zamanlar finaldi vizeydi bir saçmalık vardı, hatta sırf programı izleyeyim diye o saate kadar beklemiştim.
O programı ben de izlerdim TV karşısında hayran hayran, ne büyük nimetti o zamanlar öyle bir şey. Yine de itiraf etmek lazım ki Sinan'ın yazarlığı programcılığından çok daha iyidir, hehe=)

Umarım yine böyle bir proje olur, hiçbir şey o programın yerini tutmadı, tutamadı bu fakirin gönlünde (bir de süper imkânsızlıklarla NGage tanıtılıyordu, hakikaten takdire şayan bir çabaydı kendisi). Büyük ihtimal bir daha hiç yapılmayacak o program ama "belki" diye bir umudu da içimde barındırmıyor değilim.
***Her şey olur.* Seviyorum bu sözü.**

OK, bu kadar nostalji yeter, şimdi sen soru istiyorsun madem, hadi bakalım sıralayalım:
OK Kompüter, dinlemedeyim:

1- Bu ay şevkle *Warhammer Online* incelemesi için aldım dergiyi. Kapakta *Spore* var -ki ben sevemedim o oyunu- dedim olur böyle şeyler, *Movies*'i de abartmışlardı, seviyor bu insanlar inşa etmeyi, işletmeyi filan. Gözüm tarıyor kapağı, sonuç 1 satır yazı. Şimdi uzun uzun "*WoW* katili" filan diye övecek halim yok oyunu, sevdim hatta vuruldum o ayrı ama bence ayıp etmişsiniz gül gibi oyuna. Dandik *AoC*'ı bile daha çok kayırmıştınız (hakikaten *AoC* ne fason oyundur, 2 hafta zor dayandım). Nedir bunun sebebi ey posta idaresi, ey Mehmet Kentel, ey Sinan Akkol?
***Warhammer Online*'ı biz gayet sevdik ancak detaylı bir incelemesinin Ekim sayısına yetişmesine imkân yoktu, bu yüzden Yiğitcan ilk izlenimlerini aktardı ki *AoC*'da da aynı şeyi yapmıştık. Bu ay Göker'in ellerinden çok detaylı bir incelemesi okudun muhtemelen buraya gelene kadar, o yüzden ayıp etmediğimizi görmüşsündür herhalde. Gördün di mi?**

TÜRKİYE'DEN BİR DERGİCİLİK MANZARASI

Damla: -Aaa şimdi bu 1 saat geri alınma meselesi bize 1 saat kazandırdı. 1 saat eklendi Deadline'a oleeey!
Mehmet: -Bu kadar düştün di mi?

2- *Beyond Good & Evil 2* hakkında bilgi istiyorum, evet hemen istiyorum, şimdi... Ne zaman çıkacak, PC'de olacak mı, oynanış, yapımcıyla görüşme filan. Eliniz kolunuz uzun sizin, bir haber verin şu Jade'den, hasretinden kuruduk kaldık buralarda.
***Beyond Good & Evil 2*'nin ne zaman çıkacağı belli değil ama evet, muhtemelen PC, PS3 ve 360'ta boy gösterecek kendisi. Yapımcıların bu sefer hedef kitleyi biraz daha geniş tutmak istediğini biliyoruz, dahasını öğrendiğimizde de ilk size söyleyeceğiz merak etmeyin (belki aramızda konuşuruz önce, o olabilir). *Beyond Good & Evil* bizim için özel bir yapımdır, onu asla başıboş bırakmayız.**

3- Ankara'ya bir gelin yahu, çayımızı için, akşamına eğlenelim gülelim, içelim güzelleşelim. Var mı böyle bir plan, "Oyungezer Ankara'yla kucaklaşıyor" gibi bir konsept filan (biliyorum İstanbul'dan sonra Ankara çekilecek yer değil ama)? İmza günü filan da güzel olur. Sizlerle oturup böyle uzun uzun oyun konuşmayı çok isterim. Bir de dinozor muhabbeti yaparız, ben de kendime gelirim (mail'in klişe köşesi: "oyunlarda grafik değil zekâyı özledik").
Aslında Sapphire Summer Games kapsamında Damla Ankara'ya gitti, tabii bizim işimiz gücümüz vardı gidemedik, hanımefendi gezip dursun oradan oraya. MegaEmin ve Ali zaten Ankara'da yaşıyorlar, ufak boy Oyungezer buluşması için çok uygunlar bence=) Keşke biz de gelebilsek. Aslında yatacak yer varsa geliriz. Mantı var mı? (sormayın ya gurbette mantı aşermek çok feciymiş)




Beyond Good & Evil 2'nin şu ana kadar yayınlanan tek trailer'ından bir görüntü. Videoyu izlemediyseniz henüz mutlaka izleyin, oldukça hoş duruyor.

4- *Golden Axe* için yeni bir oyun yapılmış. Süper fason bir olay olmuş ama sizin ağzınızdan bir eleştiri duymak isterim. Okulun eski güzel kızının izini tekrar bulmuş gibi oldum oyunun haberini ilk duyduğumda, sonra bir girdim sitesine IGN'ye filan, o kız beş çocuk doğurmuş, göbek yapmış meğer. Bir ümit sizden güzel haberler bekliyorum.
***Golden Axe*'i hiç oynamadım, ofiste de oynayan var mı bilmiyorum. Varsa buraya parantez açarlar ama *(yeni Golden Axe'in ofiste yarattığı tek etki eski Golden Axe'i daha çok sevdirmek oldu Arda, bu da iyi haber sayılabilir belki? –Serp.)* internetten okuduğum eleştiriler yeni versiyonun hiç de iyi olmadığını söylüyor senin dediğin gibi. Güzel haberler biraz zor anlayacağın.**

Hepinize iyi çalışmalar. Yaptığınız özgür yayıncılığa inanın çok büyük saygı duyuyorum. Bu dergiyi kuranların yaptığını herkes yapamaz. Özellikle milletin X'in en küçük şirketlerinde bile kadro kovaladığı bu devirde bu şekilde ilkeli davranıp sözünün arkasında duran birilerini görmek beni hem sevindirdi hem gururlandırdı. Eğer yapabileceğim herhangi bir şey olursa size destek olabilmek isterim. Reklamınızı zaten yapıyorum, ilk üç ay çifter dergi aldım, her birini bir arkadaşa hediye ettim ama yine de çorbaya daha çok tuz atmak istiyorum yaptığınız işi gördükçe.
Çok teşekkür ederiz Arda, zaten fazlasıyla çalıştınız bu dergi için. Elbette bizden hâlâ haberi olmayan oyun ve dergi tutkunlarına anlatabilirsiniz Oyungezer'i, dostlarımıza yenileri eklenir. Bulunduğumuz yere ancak o dostlar sayesinde tutunabiliyoruz zaten.

Oyun oynayan kitleye büyümemiş, bir baltaya sap olamayacak, gavur tabiriyle "loser" olarak bakanlara bence verilmiş en güzel cevap oldu hareketiniz. Gururlu, onurlu ve örnek olması gereken çizginizden dolayı sizi ayakta alkışlıyorum (vallaha bak kalktım alkışlıyorum).

Herkese çok çok selamlar, büyüklerimin ellerinden küçüklerimin gözlerinde öperim, sürç-ü lisan ettiysek affola. Umarım çok çok uzun bir yayın hayatınız olur ve ben her ayın 1inde akşam evimde "kıymetlimmssss" diye dergiyi tüm gece okşarım. Saygılarımla,
Arda Akairis Gürdal

Ben de sizi ayakta alkışlıyorum (kucağımda laptop var o yüzden kalkamadım ama öyle olduğunu varsayabiliriz sanırım) bizi böylesine motive eden, bu kadar güzel mektuplar yazdığınız için. Sevgiler Arda.

Geçen ayki oldukça İdaresiz Posta İdaresi'nden sonra, bu ay harika mektuplar vardı karşımda. Birinci yılımızın da etkisiyle, herkes çok güzel şeyler yazmıştı. Hangi mektubu seçeceğimi, hangi mektubu ne kadar kırpacağımı bilemedim gerçekten. Mümkün olduğunca az konuşmaya çalıştım ki mümkün olduğunca az kırpayım. Yayınlayamadığım tüm mektupların sahiplerinden özür diliyorum, maalesef yerimiz sınırlı. Daha çok yıldönümlerinde buluşacağız sizlerle, herkese sevgiler.
- K. Mehmet Kentel

BİR YILIN ÖZETİ

Kasım 2007: "Geçen ayki önerinizi dinleyerek Zimz Online: Return to One Night Stand'i aldım. Karakterimi hızla geliştiriyorum. Fakat raid'lere katılma konusunda ciddi şüphelerim var. Siz bu konuda ne düşünüyorsunuz?" (Göker Nurbeyler)

Aralık 2007: ".... Okulumdaki öğrenciler ("dersi kaynatalım" tipleri) İngilizce'ye yeterince önem vermiyorlar... Benim İngilizcem oldukça iyi (hatta hocaları bile geçmiştim bazı anlarda), beynim yerine oturduğundan beri İngilizce öğreniyorum ve başkalarına ne kadar önemli olduğunu anlatmaya çalışıyorum." (Utku "MrClown" Çakır)

Ocak 2008: ".... (Tam bu noktada klavye başında uyuyakaldım. Az sonraki cümleyi uyurken yazmışım) "Üstelik sizin bakkalla, çanakkale, çikolata vs" (Aslında şunu demek istemiştim) Üstelik sizin bakkalla, çakkalla, bayiiyle sosyalleştiğinizi görmek istiyoruz, çıkın sokaklara, Oyungezer için mücadele edin; onu yeterince istedikten sonra, o zaten sizi bulacaktır." (Mehmet Kentel)

Şubat 2008: "Şu künyenin hemen altındaki küçük kutucuktaki 'Ramon Tamir Atölyesi' nedir allah aşkına? 5 defa okudum ama bir anlam veremedim." (Anıl 'Prog.Gamer' Şenveli)

Mart 2008: "Eğer üç büyüğümüz (Sinan, Serpil, Tuğbek & Jesus) bu postayı okuyorsa, durumumun geçici veya kalıcı olduğunu bir parantez içinde belirtirlerse sevinirim." (Laçin Buğra)

Nisan 2008: "Felsefe ve siyasetle çok ilgileniyorum. Etrafımdaki insanlar kendimi bunlara kaptırırsam sorunlar yaşayacağımı söylüyorlar. Sizce haklılar mı?" (Barkın Kadıoğlu)

Mayıs 2008: "Ayrıca sizlerin gerçek hayatta hangi mesleklerle uğraştığınızı merak ediyorum." (Onur Eryılmaz)

Haziran 2008: "Şu sıralar kendimi kitaplardan ve konulu oyunlardan soyutladım...." (Gönenç Özavcı)
Temmuz 2008: "Bu arada 3. sorudan 5. soruya geçtiğimi farkındayım ama düzeltmek çok zor göründü üşendim idare edin artık." (Yiğit Bireroğlu)

Ağustos 2008: "Bildiğim tek bir şey var. Bully PC'ye çıkmayacak." (Mehmet Kentel)

Eylül 2008: "İki gün önce annemi küfrede küfrede Diablo oynarken yakaladım." (Berk Göbekçioğlu)

Ekim 2008: "Lafı mı olur cnm =)" (-Serp)

EnSevdiğiM.

BY MUDER [The One]

www.ensevdigim.tv

MUDER! Bırak o kızı! Çek o şeyi üstünden!

"Şunu gördüğnüzzz müüüüüğğğ? Bu olduuğğ muuu?"
Beh.
Çekil bakayım şurdan.
Onu gördük mü bu oldu mu şu olduk mu bundan geldik mi?
Ben soruyu duymaya, cevabı bilmeye, sorunun parçası olmaya, cevabın bir yerinden tutmaya, saaaadece ışıklara ve renklere değil, şovun kendisi için buradayım diyenler için; Helöö.

Matrix DVD'lerinin birinde, alternatif son olarak, MUDER'in olduğu hani, kaşık yok diyen kel çocuğun kafasında kaşıkla My Friend of Misery çalışı vardır hani (bam bam bi-dam bam bam bi-dam bam –Jason'ın solo kısmını Rihanna ağzıyla yaparak-o kafayla ancak o kadar) salıp güneşlerini ve kendi gölgesinde uzanıp kumuna, tarz-ı-vertigo ve virgo toprağın "anlı" olarak yaşandığı, yaşayan ve yaşatan yazın cıs sıcağında ve frost'un her kar tanesinin erimeden hemen önceki tekliği ve farkındalığında, diğerine benzemeyişinde..

huuuuu çek eeeeğlenceliiiiiiii!!

Değil. Henüz başlamadı bile.

Gerek Al Gore'un "Uygunsuz Gerçek"inden gerekse de pek çok başka filmden, uzaydan (ki aslında hala orada bir yerlerdeyiz bir kez daha düşünülecek olursa), uzaklardan dünyayı gösterdiği benzer sahneleri hatırlarsınız. Küçücük bir nokta, çok çok uzaklardan (ki aslında belki de o kadar uzağa gitmeye gerek olmadan) bakınca. İşte bütün kuraklıklar, yaşanan tüm aşklar, oynanan bütün oyunlar, Scrubs'dan J.D., Lost'un yapımcıları, Murat adındaki birçok insan, tüm savaşlar ve MUDER orada yaşamış, yaşanmıştır denilen yerden, genetik bilimine göre %98 maymun olarak geçtiğimiz oysa birçoğumuzun havucu da çok sevdiği, kolektif hafızamıza bakılacak olunduğunda, cep telefonundan mesaj göndermeyi, futbolu, parayı, sanatı, diyelim bir şiiri, bir tiyatro oyununu, bir makaleyi, düşünüp hissedip, bir acı yaşayıp söze, taşa, bronza döken ya da onu yüzyıllarca sonraya taşımış, adına senfoni demiş, nota demiş, müzik olmuş, aşkı bilmiş ama anlatamamış insanoğlunun özü, belirli bir noktada toplanmış ve o geride kalan %2'lik kısmın gereksiz ayrıntılarından ayrıştırılıp kalanının yazıya dökülmüş haline, EnSevdiğiM.'e bir kez daha hoşgeldiniz.

Defalarca duydum, yine duysam ilk defa duyar gibi mutlu olacağım, bileceğim bir şey var. Yaklaşın. Bu bir sır değil ama, çok güzel kokan biriyim ben.

Bu önemli ama bunun yanında, birazdan size daha önemli 1 şey söyleyeceğim ve asla unutmayacaksınız.. Dediğim gibi, çok güzel kokan biriyim ben. Belki de internet vs'ye inanmamamın bir nedeni de bu. Hayır çok sun-i veya sanal şeyler şekerim balım gibi değil. Koklayamıyorsun. Sarılamıyorsun. Bitti mi bitti. Bu kadar mı bu kadar, daha ötesi hikaye. Yok efendim bu yeni version kahve de yaparmış da çamaşır da yıkarmış da, bak floppy'den Imperial March çalıyormuş da, yok işte 2018'de konuşan robot yapılacakmış da bundan, 2047'de bizden akıllı olacaklarmış da, hoş bazıları şimdiden Solitaire'de en azından çoğumuzdan daha zeki ama, bilmem kaç terahertz her sene katlanıp bu şey olacakmış, buna ulaşılıp duvar delinecekmiş de, sanki bana Ferhat. Ferhat in 'da House! Uu beybi. İki kucağıma aldım diye iyice şımardılar. Duvarı aşıp bana ulaşacak sevgi mi aşk mı, kedi mi bu bebeYim, o kadar da sığa çekmeyelim. Cevap hakkı doğacaksa, onun da anlayabileceği dilde, bilgisayarın 1 ve 0 mantığıyla anlatayım da sussun kendi içinde, hissedebiliyor mu? Hayır. Bitti mi bitti. İntörnetmiş de feyçbuk'muş da bilmem ne.. Benim 1 ve 0'ımı, insanın 1 ve 0'ını nasıl anlar, nasıl anlatır bir makine. Anlatabilir mi?

Onu diyorum, kokulu sabunlarım, yıldız kaktüs balından balsamlarım veya mango özü sütlü vücut kremlerim yok. "Bir zaman olmuştu, yedim" gibi de okunabilir. Öyle ahım şahım bir banyom da aslında ama mümkünse her sabah ve akşam duş yaparım ben. Bir şekilde suyun insanı günahlarından arındırdığına inanıyorum. Belki de banyoda dua ettiğim içindir. Evet, Tanrı bazen MUDER'i "cıblak" görüyor. O da başka yere baksın canım, ne yapayım.

Bazen sabahları duş alamıyorum çünkü uyandığımda öğle üzeri oluyor, ben de üstü kalsın akşama bakalım diyorum geçiyorum. Bazen su olmuyor süte banıyorum kendimi cicim gibi olmasın ama biraz büyükçe bir marketten hemen kolayca alınabilecek, deneyip hmm bu güzel denebilecek belirli birkaç şeyiniz vardır eminim sizin de..
İşte jöleyse biraz daha sağlıklı olabileni, hem daha parlak gösterir hem saçta kalıntı bırakmaz, balsamsa biraz daha tanıdık bir markanın olanı, hem traştan sonra da after shave olmasa da biraz balsam iyi olabilir hem de cildi yumuşatır, kokusu da kalıcıdır yanaklarda, aslında insanın tüm yüzünde. Traş köpüğüne de bağlı biraz ama, o da çok sorun değil hatta traş olunmayacaksa da, duş alınmayacaksa da.. Saçım ayrı, yüzüm ayrı, kollarım ayrı, boynum ayrı, vücudum ayrı, kıyafetlerim temiz ve güzel kokar benim. Bunu çok severim. Öyle titiz biri değilimdir aslında ama biraz özen göstermenin kimseyi incitmeyeceğini bilirim. Hem ben böyle severim. Doğallıktan yanayım elbette, merhaba insanım ben ama doğallıktan yanayım deyip brezilyın çalı yarasalar vik vik olursa ne anladım ben o doğa gezisinden, denizden, sahilden. Değil mi? Mağara gezmek istesem Peru'ya giderdim ama açıkça görülebilir ki zamanımın çoğunda, kuzeyde Ekvador ve Kolombiya, doğuda Brezilya, güneydoğuda Bolivya, güneyde Şili ve batıda Büyük Okyanus ile sınırlı bir coğrafyada yer almamaktayımdır. Üstelik sigara da içmiyorum. Hani bazı ürünlerin TV aracılığı ile pazarlanmasında bazı reklamlar var, normal reklamlardan farklı olarak stüdyo ve konuklar var ve herkes oraya şaşırmaya gelmiş gibi durur. Ouuvv bu yeni ürünümüz Medar 2.02 ile şimdi boyunuz tammmmm eskisinin iki katı! Wuuuuu! Ondan değil ama sigara içmeyen biri olmak, normal olmak, harika. Çünkü sigara içenler kendi burunları, burunlarının içi, boğazları, koku almalarını sağlayan tüycükler vs katranla kaplandığı, "kurudukları" için nasıl koktuklarını algılayamıyorlar (tatların da çoğunu ya alamıyorlar ya çok az çok ucundan alabiliyorlar) ve gerçekten hoş kokmuyorlar. Sigara içmediğim için yediklerim yüzüme yansıyabiliyor, cildim hava alabiliyor, kanım daha temiz, daha saf, daha sağlıklı, daha "sinirsiz", daha çekici görünüyorum, farkındayım ve farkında olmamı sağlıyor insanlar. Güzel bir şey..

Sigara içen biriyseniz, sanmayın ki dünyanın en kötü şeyi. Bu arada inanın bana, sigarayı benim kadar seven birini daha zor bulurdunuz. Duş falan dedim ya, hani orada bile içmişliğim vardır, birkaç kez değil hem de, bir sürü kez. Sonra, o kadar da "cool" bir şey olmadığını, hatta saçma sapan bir şey olduğunu, sonra zararlı, daha sonra çok çok zararlı olduğunu ve resmen "uyuşturucu" ve ama inanılmaz kötü bir şey olduğunu anladım. Bırakmak epey zor oldu (sol gözü seğirerek, ehe). Ama kararımı verdim, yaptım. Yapamayan, iradesi zayıf pek çok insan tanıdım. İçen de birçok arkadaşım var. Hiçkimseye kızmıyorum darılmıyorum tabii ki, bana ne, onları anlıyorum da hem, herkesin kendi seçimi ama yanımda biri içiyorsa, alıp kulağında söndürüyorum. Sigara içmeyen normal birinin bulunduğu bir ortamda sigara içen birinin ne kadar itici olduğunu, sigara içiyorsanız, asla tahmin edemezsiniz. Ve inanın bana, sigara içiyorsanız, evet dünyanın en kötü şeyi değil, ama gerçekten pek de hoş kokmuyorsunuz ve yapabilecek kadar güçlü bir iradeniz varsa, biraz da karakter meselesi tabii, bırakabilirsiniz. "Bırakmış" değil, içmeyen biri olabilirsiniz. Temizlenebilirsiniz.

Bütün bunları anlatma nedenim, geçenlerde bir gün, yatakta yatarken bir hanım geldi. Ardından iki genç adam, beni alıp götürdüler. Ambulansla.. Düşme diye bağlıyorlar abi. Tavsiye etmediğim bir durum. Picama don ne varsa artık eiii eiii



#08
1

sirenler falan, pek de rahat bir ortam değil açıkçası. Tekerlekli sandalyede büsbüyük bir hastanedeydim, ordan oraya. Kanımı aldılar bir sürü, testler vs. Bir ara dört tane doktor aynı anda, başındadırlar ve her biri ayrı şeyler yaparlar sana ve kamera senin görüş açından üzerindeki yüzleri, bakışları ve ışığı gösterir ya, bana bakıp "mamma mia" diye birbirlerine bağırıyorlardı.

Türkiye'de yaşadığım uzun süre içinde hiç hastanede yatmamış, aslında hastane doktor vesaire ile doğru düzgün hiç işim olmamıştı. Nezle grip dışında da bir şeyler olmuyordu, hatta onlar bile çok çok nadiren belki iki üç yılda bir. Hatta hastaneye doktora falan kanımı alacaklar diye korkudan hiç gitmezdim. Yılan bana komik bir hayvan gibi gelir. Düşünsene kolu bacağı yok, alıp havada döndürüp atabileceğin bir şey gibi ya da sıcak olsa büyükse kocamansa sarılıp yatabileceğin. Ne bileyim, çok korkulacak bir şey değilmiş gibi ama biri benim kanımı alacaksa, ondan korkarım. Demir sokuyorlar ne kadar küçük olsa da, düşünsene hücrelerini senden ayırıyorlar. Az önce kalpten geçtin, ya evet o kalp benim kalbimdi, beyne gittin anıları gördün uçurtmalar vardı, ve birazdan cam bir tüpün içindesin, tık tık, ıı.

Türkiye'de hiçbir şey olmuyordu ama buraya, Avusturya'ya geldikten sonra bir şey oldu bana. En az on kez falan doktora gitmişliğim vardır burada, ufak tefek ama gidilmesi gereken şeyler bu son olaya kadar ama bu kez, durum ciddiydi. Neyse işte, bir sürü şey olmuş vücudumda, bu arada yanlış ilaç vermişler birkaç gün önce ve de kullanmışım zarar verecek kadar, son bomba o olmuş, şu bu, uzun hikaye.

Hastanede yattım. Bööööyle, yufka açılır şekilde yatırıyorlar seni. İlkinde üç kişilik bir odadaydım ama çok ıssızdı. Şöyle söyleyeyim, bir tarafı kocaman bir mezarlığa bakıyordu ve geceleri kargaların seslerinden uyumak mümkün değildi ve buralarda, inanın bana, kargalar Edgar Allan Poe'nun Kuzgun'una bile gülebilecek güçteler çünkü otobüs kadarlar ve fırsatını bulsalar, Solitaire'de, iki pençe darbesiyle sizi yenmeleri işten bile olmazdı.

Kollarımda bir sürü şeyler takılı, hareketsiz yatıyordum. İlaçlar değişiyor, şişeler yenileniyor, haplar başka ilaçlar, kan almalar. Sünnet çocuğu gibi bir entari içinde kalkıp yüzünü bile yıkayacak enerjinin olmadığı, hastalığının ve durumunun ne olduğu belli olmayan saç baş dağınık ve çok ciddi bir şeylerin de olabilme ihtimalinin çok yüksek olduğu, böylesi bir durumda pek de rahat huzurlu uyuyamamak, olması gerekendi. Uyuyamıyordum. Akşam olmuştu. Yalnızdım.. Tahtadan yapılma bir İsa asılıydı duvarda ve kargalar hiç susmuyorlardı..

Birçok doktorlar hemşireler ilgilendiler benimle. Hepsi gayet sıradandı. Bazıları biraz daha iyi, bazıları biraz daha az acı verici, bazılarının İngilizcesi diğerlerinden biraz iyi, bazılarınınsa Almancamdan anladıkları biraz daha hareketli. O bu derken, içlerinden biri, ilk gördüğümde de "hayal" sandığım (sesini duymuştum önce, ve hiç uyanmak istemeyeceğiniz kadar huzurlu derin ve mutlu bir rüya gibiydi) inanılmaz bir hanımdı. Azra. Bir erkek gözüyle şu bu değil, bir insan olarak sadece bu arada, güzel ve "inanılmaz" gelmişti bana. Bir erkek gözüyle bakabilecek olsaydım, bebek gibiydi, genç, sarışın uzun boylu ve .. çok güzeldi işte. Bazı insanların huzur verdikleri söylenir, kendinizi onların yanında daha mutlu ve rahat hissedersiniz, öyle bir elektrikleri vardır. Bu, resmen insanın ruhuna dokunuyordu. Türk değildi, olup olmaması önemli de değildi, Avusturyalı da değildi, sanırım cennetten falan staja gelmişti, çünkü gerçekten inanılmazdı. Niye bilmiyorum, işte o ilk sesini duyduğum ve diğer hemşire-doktor tayfasının arasında gördüğümde, benimle hiçbir bağlantısı olamaz gibi gelmişti. Çünkü o kadar kötü durumdaydım ki, hayata dair hiçbir şey hatırlayamıyordum. Bütün bu olaylar ve olanlar hayatın dışında gelişiyormuş gibi geliyordu. Orada değildim.

Aç susuz ve "farklı" geçen iki günümden sonra, gece, kargalar hiç susmazken ve ben hala hiç uyuyamazken, ateşim yüksek, halsiz, ve verdikleri ağrı kesicilere rağmen hala tarifsiz ağrılar içinde kıpırdayamazken kapı açıldı. Yine kanımı almaya geldiklerini düşündüm. Üstelik geçen iki günde hastanedeki ilaçların hepsini vermiş olmalıydılar çoktan, daha ne vardı? Azra'ydı. Adını o zaman öğrendim. Yanıma gelip nasıl olduğumu sordu, ve ağrım olup olmadığını. Vardı. Hepsi, ağrı, ateş, her şey ve uyuyamıyordum, kalan son gücümle, kargalar dedim, bunları buradan vurmam için herhangi birşeyiniz var mı, tüfek gibi bir şeyler yaparak yaralı, zar zor kaldırabildiğim kollarımı. Gülümsedi. Gitti. Karanlıkta kaldım yine yapayalnız ve kargalarla. Çok geçmeden geri geldi, ışığı açtım başımdaki. Elinde bir şey vardı. Kaşık.. Orada kaldığım birkaç gece daha o kaşıkla geldi gece. Bunu içtiğinde uyuyacaksın dedi. İnandım. Her ne ise verdiği, sormadım çünkü ne olduğunu, gittiğinde uyuyordum ve ertesi sabahlarda yeniden görüşecek olmasak sadece rüya olduğunu düşünmeye başlayacaktım.

Bütün büyük dinlerde, geniş uzun inanışlarda, alkolün, sarhoşluk veren şeylerin, hatta sigaranın tütünün, aldatmanın, yalanın, en büyük günahlardan olması beni ilgilendirmiyor. Beni ilgilendiren, alkole yasak demek değil, beni ilgilendiren şişenin içinde olması, sunulması, içilmesi değil, getirdiği ortamlarla, karar verme üzerindeki etkisiyle, olmaması durumunda kurulabilecek, yaşanabilecek büyük şeylerin ve o büyük şeylerin getireceği daha büyük şeylerin önüne geçen yalancı düdük gibi, piyano varken öğrenilecek, çalınabilecek, sahnelere çıkıp kendini gerçekleyecek, bütün o şeylerin önüne geçebilecek türden bir şey olması. Kumar, üzerine bahis oynanan maçlarla yada sunduğu umut veya heyecanla değil, umut sandırdığı sentetik duyguyla, gerçek şeylerin yerini aldıran sanal ayrıntılarla ve kaybettirdiği zamanla ilgili bir konu. Ve o küçük umutlar ve zamanlar, büyük bir sistemi bozabiliyor. İnsanın kendisi olmasını, 1'i kırabiliyor. Aldatmak, yalan söylemek, kıskançlık gibi, insanla kendi arasında olan yarış. Kazananı yok, hadi uydursan bir kazanan, alkışı yok, bitiş çizgisi, paylaşımı gerçekliği yok, bir ucu açık bir devre gibi, tam değil, "olamayıp" duran bir şey gibi. Elektrik bir uçtan giriyor, ampüle ulaşamıyor, çünkü kesik. Amaçsız, bütün bir devreyi kuran o olsa da. Işık yansa da göze gelmiyor, gelse de algılanmıyor, algılansa da gerçek olmuyor.

Zaman geçtik sonra, çok içebilmeleri ya da attıkları zarlar, "tutturabildikleri" bahis oranları veya arabalarını sıradan bir hödük gibi kullanabildikleri için övünen veya başka eksilerin tuzağında 0'lar göreceksiniz. Kaybedenler. Belki yanlarında olursanız, farkınız daha bariz, daha açık görülebilir. Ancak 1, kendi yanıdır, yanında bir şey olmadan da var olandır. Pek çok şeyin insanlarla ilgili olduğu bir dünyada ancak 1 olup ayakta durabileceğiniz, ayakta durduğunuzu farkedebileceğiniz ve gerçek bir şeyler yaşayabileceğinizdir.

Pek çok büyük din size gerçeği sunduğunu söyler. Ben bilmiyorum. Ancak inancın bir tarafı sunumsa, diğer tarafı alımdır. Onların söyledikleri, ne kadar alabildiğinle ilgili bir durum. Kutsal bir kitabı okuduğunda ondan ne alabildiğinle, bir sözü işittiğinde ne çıkardığınla, bir yazıyı gördüğünde ondan ne anladığınla, bir karar verdiğinde neyi bildiğinle.. Size güzel koktuğumu söylemiştim. Kimi bir derginin mürekkebinde, kağıdında, kokladığında, belki bu yazı bittiğinde koklarsanız, yada şimdi, ve göreceğiniz gibi, kimi tenimde, kimi saçlarıma gömülmüş burnunda, kimi içinde bulur beni. MUDER'im ben.

Diğeri.

Azra olmayan.

Eğer gökyüzünün altında, üstünde, orada ya da burada bir anlam varsa, bu benim kalbimden, benim beynimden, burnumdan, benim gözlerimden, ellerimden geçmiş veya geçecektir. 1'im ben. O'nu kokuma taşıyan. Buna değecek olan. Sigara içmediğim için daha güzel koktuğum. Kokumda dinen acılarım, güzel rüyalarım, daha iyi sabahlarım, daha yalnız olmayan gecelerim, yalnız olan günlerim, huzurum var ve mutluluğum, gücüm, savaşım, duruşum ve şükredişim. Sözcüklerim. Anlattıklarım. Ben'im. Her şeyim.

Sigara içmek ya da bırakmak, içmemek, içki alkol, kumar oynamak, yalan söylemek aldatmak veya aldatmamak değil, "bu" ne olduğunla ilgili. Neler olduğu değil, senin ne olduğunla.

Bilgisayarın bilemeyeceği,
anlayamayacağı..
Çok güzel kokan biri.

MUDER "The One"
M.MUDER DEREBAŞI
muder@oyungezer.com.tr
www.muder.tv

www.ensevdigim.tv adresinden önceki EnSevdigiM.leri takip edebilirsiniz.

PİKSEL

"Adaptör ısındı" diye annemiz artık kızmıyor

끝없다



Arcade tadını özledim… Evet, bildiğimiz arcade tadı için yanıp tutuştuğumu farkettim. Bunu da sağolsunlar PES2009, Little Big Planet başta olmak üzere bazı oyunlar hatırlattı bana bu ay.

Gönlümde her oyun türünün yeri ayrıdır ama Arcade'inki apayrıdır. "Bu tat nedir" diye soruyorsanız ya uzun süredir oyun oynamıyorsunuz ya da yeni bir oyuncusunuz demektir. Son yıllarda arcade lezzeti oyunlara pek atılmıyordu. Vardı tabii belli başlı oyunlar ama genele vurduğumuzda unutulmuş bir dünyaydı. "Oyunculuğun profili" değiştiği için, *kısa sürede oyuncuyu deli gibi eğlendirecek ama salak yerine de koymadan kafasını kurcalayacak* formülünde oyunlar yapılıyor artık. Ne kadar başarılı olurlar, ne kadar satarlar bilinmez ama ben kendi açımdan bu yaklaşımdan oldukça memnunum. Siz de ön alıştırma yapmak istiyorsanız bir MAME emülatörü ile bazı ROM'lar elde ederek ne demek istediğimi daha iyi anlayabilirsiniz. Tabii ki dev firmalar bu retrostik hareketleri pek cesurca buldukları için yeni eğilime keskin bir geçiş yapmayacaklardır ama dikkatli gözlerin de gördüğü gibi internet aleminde Flash ve Java tabanlı oyunlar korkunç bir hızla ürüyor. Çoğumuzun 'kafa boşaltmak' adına bu sitelerden saatlerce çıkamadığı olmuştur. Basitlikle eğlence arasındaki köprüyü çok ince, çok düzgün bir şekilde inşa eden oyunlar bulunuyor ve orta/büyük ölçekli firmaların bu oyunların haklarını alması an meselesi. Casual oyunlarda patlama yaşanabilir önümüzdeki birkaç yılda... Dilimin altında bir de bakla var ama onu şimdilik saklamam gerekiyor :)

Piksel'e dönersek, Eser elcağızlarıyla bize eski *Fallout* günlerini hatırlatan bir yazı yazdı. Hazır üçüncü oyun da piyasada yer edinirken yeni oyunculara az buçuk fikir vermek iyi olur diye düşündük. *Diablo 3* geldiğinde neler yapacağımızı böylece öğrenmiş bulunmaktasınız :)
20 Yıl Önce'de ben yine saçmaladım; şöyle geriye bakınca insan genelde kötü günleri anar, andım ama bu ASLA "eskiler kötüdür, kakadır" demek değil. Manyaklığıma verebilirsiniz :)

Kış kapıdan baktırdı baktıracak. İnsan garip bir ruh haline bürünüyor. Bazısı melankolik, bazısı aşırı asabi takılıyor. Bazısı da içine kapanıyor. Gelip geçici şu günlerde sevdiklerinizi kırmamanızı ve onları ihmal etmemenizi öneriyoruz. Sevgi, saygı, mutluluk gibi kavramlar zor kazanılan, kolay kaybedilen şeyler artık. Oyunla kalın...

VOLKAN TURAN

Ayın önerileri:
duslervekabuslar.blogspot.com
(sinemaca konuşup saçmalıyoruz)
Uludağ limonata
(az daha şekersiz olsa mükemmel)
Wall-E (Pixar'ın aştığının kanıtı)
Gojira'nın son albümü (pek leziz)

JAPONYA'NIN ARCADE ALEMİ



Arcade kabinlerini bilirsiniz; 1P, 2P (varsa daha fazlası) yan yanadır ve zaten o yüzden "abi yanına gireyim mi" lafı türemiştir. Japonya'da ise bu böyle değil genelde. Japonya'da aarcade kabinleri genelde sırt sırta vermiş durumdadır ve "yanınıza" giren kişi aslında yanınızda değil karşınızdadır. Ne birbirinizin eline bakabilir ne de aynı ekrandan oynarsınız oyunu. Usta iki oyuncu dövüşüyorsa tabii bunun önemi büyük çünkü el hareketlerinden kişinin hangi hareketi yaptığı genelde belli olur. Bunları niye anlatıyorum? Çünkü Capcom, *Street Fighter 4* arcade kabinlerini bu tarzda ama dört parça olarak tasarladığını açıkladı. Sırt sırta verilmiş ikişerli yapışık kabin gibi hayal edebilirsiniz bunu. İsteyen istediği yerde oynayabilir. Benzer bir durum *King of Fighters XII* için de geçerli. SNK da eski moda arcade sistemini kullanacaklarını çünkü oyunun da eski moda olduğunu ve kabinlerin bu tada uygun olmasını istediklerini söyledi. Buradan da *KOFXII*'nin muhteşem olacağını çıkartıyorum ve sabırsızlanıyorum. Kabinler mi? Anca hayallerimizde...



PUZZLE QUEST PSN'YE

İşte Göker'i çılgına döndürecek, rap yaptıracak hatta PS3 aldıracak mini bir haber. **1**-*Puzzle Quest* PlayStation Network'e gelecek **2**-Yanında bir de 'genişleme paketi' bulunduracak. Paket PSN'de kaça satılcak bilmiyoruz ama indirdikten sonra birçok oyunun pabucunu dama attıracağından eminiz. **3**-Hakkı yenen oyunlardan biri *Puzzle Quest*, PSP'de keşfetmek için hâlâ geç kalmış sayılmazsınız.

XBLA KIŞA SIKI GİRECEK



Tokyo Game Show'da açıklandığına göre XBL kullanıcıları hem retroya hem de müsabakalara doyacak. *Space Invaders Extreme* (ki PSP'de çok keyiflidir kendisi), *Arcanoid, Metal Slug 7, R-Type, King of Fighters 98: Ultimate Match* şimdilik açıklananlar. Bu oyunların yeni grafiklere, müziklere ve modlara (online gibi) kavuşacağını da belirtelim.



GOUKEN?

Street Fighter'dan Ken ve Ryo'nun ustası Gouken'in façasını aşağı alma zamanı geldi. Dördüncü oyun geldiğinde kendisi "açılabilir" bir karakter olarak karşımıza çıkacak ama bunun için için hiç Continue kullanmamalı, hiçbir ilk rauntta yenilmemeli ve zorluk seviyesine göre sayısı değişen Perfect rauntlar kazanmalısınız. Oha be! Hem o kadar kastıracağız adamla dövüşmek için, sonra da yenmek için delireceğiz. Haksızlık.

20 YIL ÖNCE...

OLDIES BUT GOLDIES

Yıllar birbirinin peşi sıra büyük bir hızla ilerlerken, şüphesiz ki bize kattıkları kadarını da bizden alıp götürdü, götüremeye de devam ediyor

Şöyle arkaya dönüp baktığımızda gidenler arasında neler, kimler vardı diye, mesela benim aklıma ilk olarak 80'lerin müziği geliyor. Rock, metal ve popun yepyeni boyutlar kazandığı 80'lerden kalma şarkılar eminim ki hala birçoğunuzun mp3 player'ını işgal ediyor. Şahsen benim şarkı listemin yarısı bu yıllardan. Nerede o Bon Jovi, listeleri haşat eden Living on a Prayer... Veya Madonna? Like a Virgin, Papa don't Preach, La Isla Bonita... Michael Jackson mı? Var mı Thriller gibisi Allah aşkına? Smooth Criminal'den bahsetmeye gerek var mı (yerçekimi yok sanmıştık bir ara gerçekten)? 100 milyondan fazla albüm satmış, 6 yılda Amerika listelerinde birinciliğe oturmuş 9 single çıkartmış olan George Michael? Türk filmlerinin diskotek sahnelerinin vazgeçilmez gruplarından Modern Talking peki? Var mı Cheri Cheri Lady, Brother Louie ile dans etmeden durabilen? 2000'li yıllara çeyrek kala, HBB kanalının günde bir buçuk milyon kez verip aklımıza kazıdığı Europe? Final Countdown? 6 yılda 20 milyon albüm satan grubun, 2009'da çıkacak olan albümü ne kadar iyi olacak sizce? Hâlâ rüzgârları esebilen ama ağaç deviremeyen Slayer, Metallica, Megadeth, Manowar, WASP, Dio, Judas Priest, Iron Maiden, Testament hatta Guns 'n Roses... Ne kadar 80'lerdeki performanslarına yakınlar? Yıllar seslerinden, pena tutan ellerinden, yaratıcılık kusan beyinlerinden neler aldı, neler kattı, tartışmaya açık...

Daha yakına bakalım; kendi sokaklarımıza... 20 yılda başta İstanbul olmak üzere şehirler ne kadar değişti farkında mısınız? 20 katlı binalara gökdelen dediğimiz zamanlar çok geride kaldı, onlar şimdi sadece "bina". Ikarus otobüsler lüks gelirken dünyanın en küçük metrosunda sıkılıyoruz artık. Dünyanın en pahalı, en kalabalık caddesi İstiklal Caddesi, şüphesiz ki eskiden daha az kalabalık, daha güvenli ve her fotoğrafçının görüntülemek isteyeceği kadar anlamlıydı; şu andaki gibi insanların sadece kendilerini sergilediği bir yer değil. Güvenlik dedik de aklıma "bekçiler" geldi... Ne zararları vardı ki? Niye kalktı? Robocop, Yunus polisler daha mı ucuz? Suç oranı daha mı düşük artık?

Ya ilişkiler? El ele tutuşma aşkları kaldı mı? (Bulunabilse) ağaçlara adların kazınması alay edilesi miydi şimdiki gibi? Gözlerdeki parıltı, yerini "mantığa" mı bıraktı, herkes karşısındakini "olduğu" gibi mi kabul ediyordu yoksa "değiş" komutu şakağa yerleşmiş miydi şimdiki gibi? Çorap gibi sevgili değiştirmek adetten miydi? "Arabası olan erkekler" diye bir sınıf niye vardı hem? Herkes mi Müjde Ar'ın canlandırdığı pedikürcü kız rolünü oynuyordu o zamanlar hayatta...

Volkan Turan



Bu ay TV'mize oyun dünyasından bir karakter değil, direkt oyun dünyasına geçiş portalımız olan el konsolları konuk oldu. Unuttuk onların çoğunu... Halbuki bir süre önce her yerdeydiler. Elektronik mağazasında, saatçilerde, halk pazarlarında, çocuk reyonlarında... Ufaktılar, ucuzdular, genelde 4-5 animasyondan oluşurlardı. Bazısında yumurtaları toplar, bazında kaleye gelen topları yakalar, bazısında da üç şeritli yolda zamana karşı yarışırdık. Basittiler ama saatler sonra rekorlar kırmaya başlayınca asıl zevki ortaya çıkardı. Arkadaşlar arasında 'rekor kırma savaşları' günleri vardı, siz ne diyorsunuz! Geri istiyoruz ey tüccarlar bu aletleri. Bıktık PSP'sinden DS'inden, Tetris klonlarından!!!



DİNOZORLAR SAVAŞIYOR



ÇİFT KASETÇALARIN GÜCÜ ADINA!

Sinangil'in evinde babaannesinin aldığı bir adet çift kasetçalarlı teybin olduğunu duyan Tuğbek, 6 tane 90'lık Raks kaset almış, kaset çalara da el koymuştur... Olaylar gelişir...

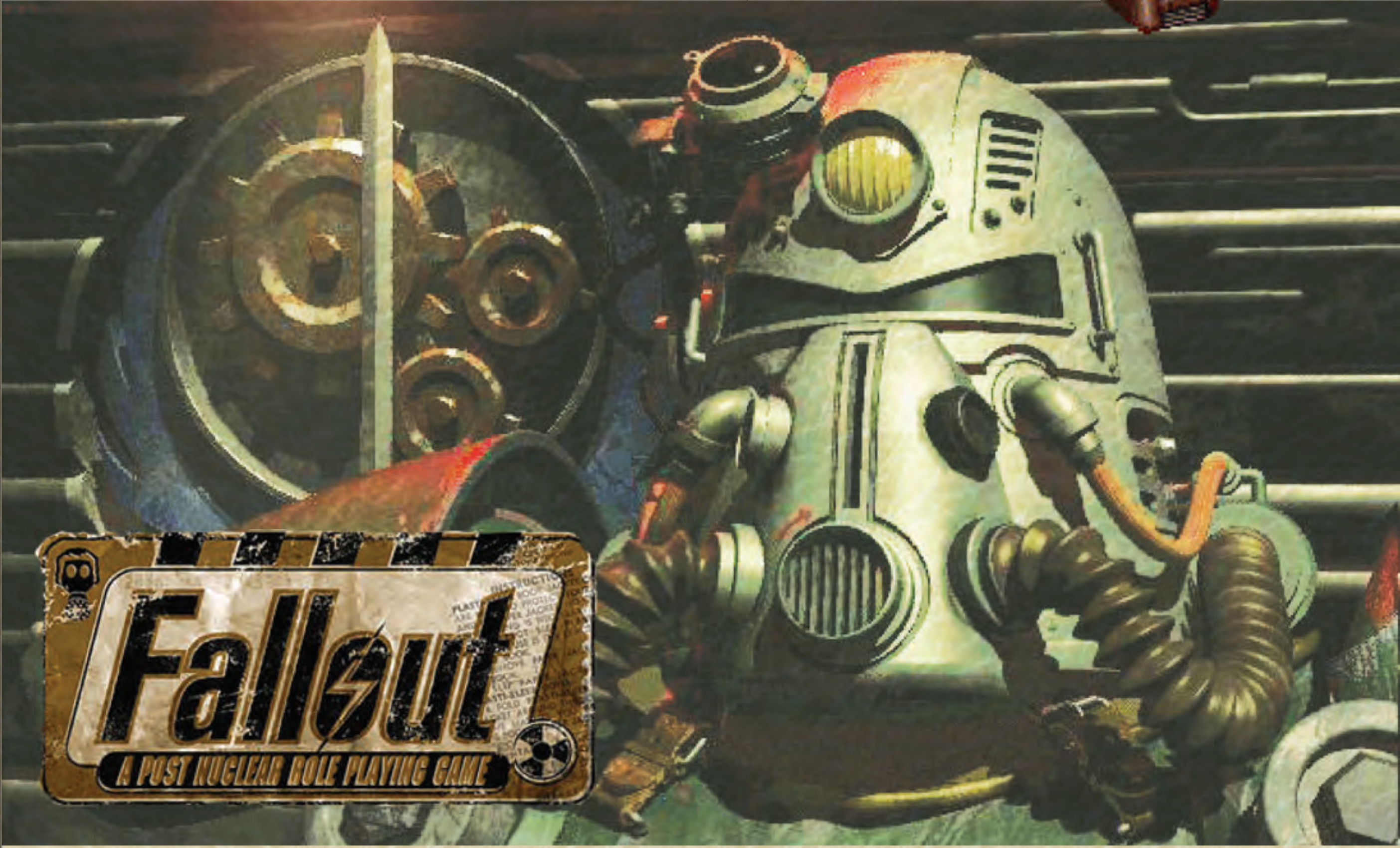
- Getir Sinan getir getir getir! Senin tüm kasetleri kopyalayacağım kendime!
- Ya ama abi, sonra bir sorun çıkmasın bak? Kafa ayarı çekeceğim diye canım çıkıyor zaten, manyetiğine bir zarar gelmesin kasetlerin?
- Yok yaw, birşey olmaz. Ben o kasetlerin içini açar, tekrar geri de toplarım gerekirse, yine birşey olmaz.
- Peki abi... Gözüm gibi bakıyorum bu kasetlere çünkü, en sevdiğim oyunları topladım onlarda.
- Aaa, kasetlerin kağıdındaki isimleri, kaçta çalıştıklarını daktiloyla yazmış, manyak mısın olm sen?
- Abi çok seviyorum, gözüm gibi diyorum bak!
- OOO! Karakült de varmış sende! Ne oynarım ben bunları şimdi evde var ya...
- Aman abi, n'olur dikkat et. O kasetler canlarım benim.
- Tamam anladık... Aaa!

6 x 90 = 9 saat sonra
- Ee, selam Sinan
- Tuğbek hayırdır, niye telefonla arıyorsun?
- Sana kötü bir haberim var
- Acaba nedir, nedir?
- Son kaseti kopyalarken kaydedilen taraftaki kaset sardı. Parçalayarak çıkarttım teybin içinden.
- E bana ne ki? Onlar senin boş kasetlerin?
- Eee, pek değil abi...
- Nasiiii?
- Kasetleri yanlış tarafa koyuyormuşuz.
- EEE?
- Benim boş kasetleri senin oyun kasetlerinin üstüne çekmişiz hep!
- GGG!...Ggg. Gıııı...

NOT: Bu bölüm hazırlanırken hiçbir dinazora zarar verilmemiştir.

DÜNYAMIZI SARSAN OYUNLAR





BU DÜNYADA ÖLÜM BİLE BİR TERCİH MESELESİYDİ -ESER GÜVEN

Tam net hatırlayamıyorum. Fallout'u çıktığı yıl oynamıştım sanırım. 1997'de. Ya da 1998'in başlarıydı. Ama 18 yaşındaydım. Dünyam gayet de net biçimde oturmuştu aslında, neler yapmak istediğimi biliyordum, nasıl bir insan olduğumu biliyordum, hayata belli bir bakışım vardı. Ama işte Fallout kurmuş olduğum bu dünyaya bomba gibi düşmüş, daha önce çok da fazla düşünmediğim bazı şeyleri düşünmeme neden olmuştu. Bu köşeye konuk ettiğimiz oyunlar hakkında çok şeyler anlatıyoruz aslında. Kimler yapmış, ne gibi fikirlerden doğmuş, hangi konuları işlemiş… Elbette bunlara da değineceğim ama bu sefer asıl yazmak istediklerim bana ne hissettirdiği ve ne düşündürdüğü.

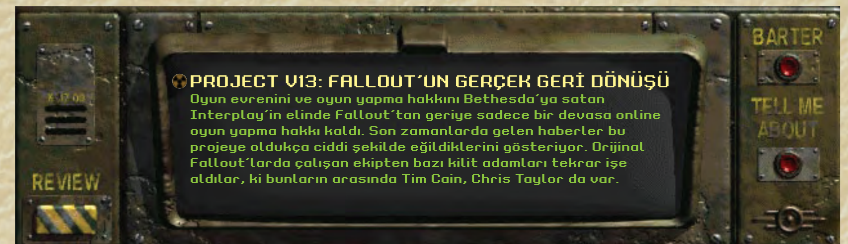
Yıl 2161, yer Güney Kaliforniya, Vault 13. 23 Ekim 2077'de iki saat bile sürmeyen ama Büyük Savaş ismiyle anılan bir nükleer savaş yaşanıyor ve kelimenin tam anlamıyla kıyamet kopuyor. Dünyayı bu noktaya getiren nedenlerin başında kaynak sıkıntısı var. Dünyadaki kaynaklar gitgide azalınca elbette ülkeler bu kaynakları kontrol etmek için diğerlerini ezmeye başlıyorlar, ezecek küçük ülke kalmayınca sıra büyük devletlere geliyor. Amerika Kanada'yı kendi topraklarına katıyor örneğin. Birleşmiş Milletler dağılıyor. İşte insanı düşünmeye iten ilk kısım bu, bu senaryo aslında içinde yaşadığımız dünya için hiç de 'hayatta olmaz öyle şey' dedirtmiyor. Dünyamızdaki kaynaklar hızla azalıyor ve bunun için hiçbir şey yapamıyoruz. Bugün bile gerçekleşen işgallerin altında zaten bu kaynak pazarından daha fazla pay kapmak yatmıyor mu?

Evet, içinde bulunduğumuz yer Vault 13. Bu sığınağın su geridönüşümünden sorumlu olan bilgisayar parçası; "Su Yongası" bozulmuş ve biz yeni bir yonga bulmak üzere Vault'tan dışarı bırakılıyoruz. Bu kritik önemi olan bir görev ve haliyle çok da tehlikeli. Oyun bize ilk şoku daha en başta yaşatıyor çünkü kelimenin tam anlamıyla kendimizi çıplak biçimde dışarıda buluyoruz. İlk önce ne yapmak gerek, nereye gitmek gerek, gerçekten hiçbir fikrimiz yok. İşte Fallout'un en güçlü olduğu nokta da buydu, kendinizi yalnız hissetmenizi sağlamak. Akreplere dalayım diyerek öldüğümü hatırlıyorum mesela. "Bu da nesi" demiştim aksiyon puanlarını görünce. Fallout dünyasında yalnızdım, öğrene öğrene ilerlemem gerekiyordu ama beni daha ne sürprizlerin beklediğini öğrenmem çok da zaman almamıştı.

BİR YETİŞKİN KADAR GÜNAHKÂR

"Oyunda bulunan şiddet, küfür ve seks içeriği yüzünden derecelendirme kuruluşlarından M (yetişkin) etiketi alacağımızdan emindik. Oyuna uyuşturucuyu da ekledik çünkü yetişkin temasıyla kesinlikle örtüşüyordu. Ama aynı zamanda uyuşturucu kullanmanın gerçekten kötü etkilerinin olmasını da istiyorduk, yani uyuşturucu bağımlılığı daha ilk dakikadan aklımızda olan bir şeydi. Ama ben yapılan şeylerin bir sonucu olması gerektiğini savunanlardanım; yani eğer oyuna uyuşturucu ekleyecekseniz onları son derece tehlikeli yapmalısınız" demiş Chris Taylor (bizim Supreme Comander'ımız olan Chris Taylor değil ama bu). Gerçekten de oyundaki uyuşturucu kullanımı bazı çevreleri ilk etapta şok etmişti ama oyun sizi uyuşturucu kullanmaya zorlamıyordu ki. Sonuçta bu bir rol yapma oyunuydu ve uyuşturucu kullanmak sanal karakterimizin tercihine bırakılmıştı. İşte düşünülecek ikinci kısım da bu. Ben gerek F1'de, gerek F2'de uyuşturucudan uzak durmuş olanlardanım. Uyuşturucu bağımlısı rolü bana hitap eden bir şey değil çünkü. Ama olur da oyunda uyuşturucunun etkilerine aldanıp da bağımlısı olursanız, uzun vadede sizi aynı gerçek hayatta olduğu gibi mahvedeceğini göreceksiniz. Yani aslında buradan bile gerçek hayata dair dersler almanız mümkün.





PROJECT V13: FALLOUT'UN GERÇEK GERİ DÖNÜŞÜ

Oyun evrenini ve oyun yapma hakkını Bethesda'ya satan Interplay'in elinde Fallout'tan geriye sadece bir devasa online oyun yapma hakkı kaldı. Son zamanlarda gelen haberler bu projeye oldukça ciddi şekilde eğildiklerini gösteriyor. Orijinal Fallout'larda çalışan ekipten bazı kilit adamları tekrar işe aldılar, ki bunların arasında Tim Cain, Chris Taylor da var.







Elbette Fallout'u kült yapan yalnızca uyuşturucu değildi, tam serbestlikti. Seks, şiddet, ne ararsanız, ne kadar ararsanız oyunun içindeydi. Tabii aynı uyuşturucuda olduğu gibi bunlarda da yaptıklarınız sizi mutlaka etkiliyordu. Örneğin bir çiftçinin kızıyla yatarken babası tarafından basılırsanız sonuçlarına katlanmak zorundaydınız (silah zoruyla kızla evlendirilmek ve ekibinizin tamamen gereksiz bir üyesi olarak kızın sürekli peşinizde dolanması gibi sonuçları olabiliyordu bunun). Mesela ayağınıza yapışan çocuklara rahatlıkla şiddet uygulayabiliyor, hatta onları öldürebiliyordunuz. İsterseniz kötülerle bir olup masum halkı katledebiliyor, hayat kadınlarıyla yatıp kalkabiliyor, çalıp çırpabiliyordunuz. Oyun size hiçbir şeyi 'şunu şöyle yapacaksın, bunu böyle yapacaksın, ahlaki açıdan doğru olan budur' diye dayatmıyordu. Bu işte aynı zamanda Fallout 3'ün aldığı eleştirilerin de temel noktasını oluşturuyor. Bazılarınız 'yahu oyunda çocuk öldürmesek ne olur sanki, ne kaybederiz?' diye düşünüyor olabilir. Ama işte burada aslolan nokta çocuk öldürmek değildi. Kaldı ki Fallout oynayanların büyük çoğunluğu (benim gibi) çocuklara zarar vermemeye büyük özen göstermiştir. Önemli olan 'yapabilirlikti', eğer etrafta çocuk varken bomba patlatır ve onların ölümüne yol açarsanız bunun vicdani sorumluluğunu da yaşayabiliyordunuz. Oyun bu işi sizin için yapmıyor, çocukların etrafına kalkan çekmiyor, gerçekdışı bir etki yaratmıyordu. İşte bu da üçüncü düşünce noktası zaten; 'game over' yazısının ötesinde bir his yaşamak. İnsanlığın yok olma noktasına geldiği bir zamanda, mutantlarla dolu bir dünyada yalnız başınıza kaldığınızda bile kendinizce yanlış bir şey yaptığınızda bunun etkisini hissetmek. Günümüzde size bunları hissettiren kaç oyun var, hiç düşündünüz mü?



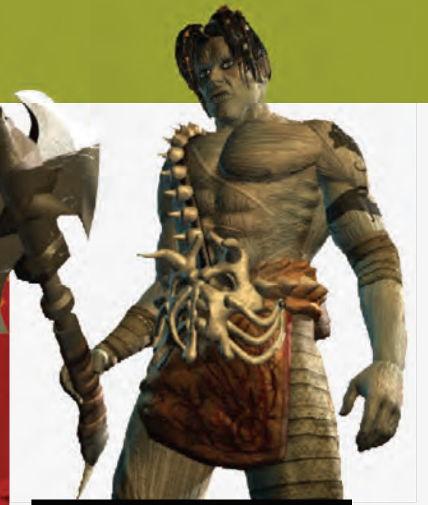
Fallout dünyanızı değiştirebilecek oyunlardan biri mi? Kesinlikle evet. Ahlaki değerlerinizi sorgulamanıza, gerçek dünyada olanların oynadığınız oyundakine benzer bir sonuca yol açabileceğini fark etmenize neden olan bir oyun. Bunu oldukça karamsar bir havada sunan, sizi boğan, bunaltan, heyecanlandıran, kendine bağlayan bir oyun. Fallout'un ana programcısı ve yapımcısı Tim Cain de aynı fikirde: "Bence Fallout ölmekte olan, hatta çoğunun öldü gözüyle baktığı RYO türünü ayağa kaldıran oyundur. Sıra tabanlı oyunların ne kadar eğlenceli olduğunu kanıtlayan bir oyundur. Dünyayı değiştirebildi mi derseniz, elbette bunun cevabı kişiye göre değişir ama bazılarımızın dünyasını kesinlikle değiştirdi."

Fallout'u bundan on bir yıl önce oynamıştım. Daha önce düşünmediğim şeyleri düşünmüş, dünyada meydana gelen bazı olayları farklı açılardan da görmek gerektiğini fark etmiştim. Ve ben Tim Cain'in bahsettiği o 'bazılarından' biri olmuştum. Bu kült oyunun (ve elbette Fallout 2'nin) önünde saygıyla eğiliyor, teşekkürlerimi sunuyorum. Fallout 3 mü? Bana serbestlik tanımayan bir oyunun dünyama en ufak bir etkisinin olacağını düşünmüyorum. Umarım Fallout 3'e balıklama atlamadan önce tüm önyargılarınızı (ki bunların çoğu grafiksel düzeyde olacaktır) bir kenara bırakıp Fallout 1 ve 2 oynar, gerçek bir oyun nasıl olur görürsünüz.











The Nameless One

BİR İNSANIN DOĞASINI GERÇEKTEN NE DEĞİŞTİREBİLİR? -CAN ARABACI

Neresi olduğunu bilmediğiniz bir yerde uyandınız mı hiç? Ya da hiç tanımadığınız birinin gelip size aranızda yaşanmış ancak hiç hatırlamadığınız bir aşktan bahsetmesi nasıl bir şeydir, bilir misiniz? Size bir hikâye anlatacağım. Bu bahsettiğim tecrübeleri yaşamış, kendi ölümlülüğünü arayan, geçmişiyle ilgili soruların yanıtını bulmaya çalışan bir adamın hikâyesi… Ve hikâyenin sonunda size bir soru soracağım. Planescape Torment'in yaşam lânetine tutulmuş kahramanı Nameless One'ın tüm macera boyunca cevabını aradığı soruyu…

Çoktan unutulan zamanlarda, Nameless One çok büyük bir günah işler. Kendisinden sonra gelenlerin işlediği günahlarla kıyaslanamayacak, yaptığı iyiliklerle affedilemeyecek kadar büyük bir günah... Bugün sonuçlarına hâlâ tüm düzlemlerde katlanılan, kendisinin bile ne olduğunu asla hatırlayamadığı bu günah, Nameless One'ı büyük bir pişmanlığa iterek yaptıklarını telafi etme arayışına sokar.

Bu yüzden Nameless One, ölümsüzlüğe ulaşıp cezalandırılmaktan kurtulmak ve belki de hatalarını telafi etmek için Night Hag'lerin en kudretlisini, Ravel Puzzlewell'i aramaya başlar. Ravel, tanışır tanışmaz aşık olduğu adamın bu isteğini kabul eder ve bir ayinle ölümlülüğünü ondan çekip alarak ölümsüzlüğü bahşeder. Ama adamın ölümsüzlüğünü test etmek için onu öldürdüğünde, ayindeki kusur ortaya çıkar. Nameless One, gerçekten de öldükten bir süre sonra dirilir ancak bu diriliş zihnini yaralamış ve hafızasını kaybetmesine yol açmıştır. Ve böylece, önceki hayatının sadece ufak parçalarını hatırlayan, ilk *incarnation* doğar. Ancak Ravel'in da ölümden sonra geri dönen Nameless One'ın da bilmediği şey, aslında onun ölmesi gerekip de ölemediği her seferde, düzlemlerin başka bir yerindeki bir insanın Nameless One yerine ölüp, bir "gölge" olarak hayata geri geldiğidir. Bu gölgeler, yokoluş nedenlerinin Nameless One olduğunun bilinciyle ondan intikam almak üzere peşine düşerler. Nameless One'ın ilk ve diğer sayısız incarnation'ının can verme sebebi de yine bu gölgeler olacaktır.

Kendisi hakkında hatırlayamadığı korkutucu gerçeklerin gölgesi altında saklanarak geçirdiği sayısız yaşamın ardından, incarnation'lardan biri neler olup bittiğini anlamaya oldukça yaklaşır. Kendisini sürekli takip eden düşmanını hiçbir şekilde atlatamayacağını anladığında kaçmaktan vazgeçer ve düşmanıyla kendi evinde savaşmaya karar verir. Bunun için kendine bazı yol arkadaşları toplamaya başlar. Avernus'taki Pillar of Skulls'tan kurukafa Morte, Limbo'dan gizemli Karach Kılıcı'nın sahibi bilge Githzerai Dak'kon, attığı oklarla düşmanının kalbini asla ıskalamayan kör okçu Xachariah ve kendine umutsuzca aşık ettiği Deionarra... Böylece grup, Fortress of Regrets adında ve Nameless One'ın kendi pişmanlıklarından oluşan kaleye doğru yola çıkar. Vardıklarında onları karşılayacak olan tam da bekledikleri gibi baş düşmanının ta kendisidir ancak bundan sonrası bekledikleri gibi gitmez. Dak'kon ve Morte zar zor kaçmayı başarır ancak Xachariah, Deionarra ve Nameless One onlar kadar şanslı değildirler. Sadece Deionarra'nın ölümü plana uygun gitmiştir çünkü "Practical Incarnation" olarak bilinen Nameless One, Deionarra'nın aşkı için kendisini feda etmesini sağlamış ve bir şeylerin ters gitmesi durumunda ondan sonra gelecek olan incarnation'lara yol göstermesi için talihsiz kadının ruhunun Fortress of Regrets'te kalmasını garantilemiştir.

Fortress of Regrets'teki başarısızlığın ardından gelen incarnation'lardan biri, yani Paranoid Incarnation, kendisine faydası dokunabilecek bir bilgiye sahip bir adamla karşılaşır. Bu adam, Nameless One'ın her ölümünün ardından iyice zayıflayan zihninin korunabileceğini ve hafıza kaybının engellenebileceğini söyler ancak zaten deliliğin sınırlarında gezen Nameless One kendisinden sonra gelecek incarnation'lara bilgi aktarma derdinde değildir; adamı öldürür...

Ve sonunda, bunun birkaç ölüm sonrasında, Planescape: Torment başlar. Nameless One, hafızasını son kez kaybederek Dustmen'lerin cesetleri yakmak için kullandığı yerde uyanır ve havada süzülen bir kurukafa tarafından karşılanır. Artık öldüğü zaman hafızasını kaybetmeyen Nameless One, kendinden öncekilerin bıraktığı izleri sürerek baş düşmanını bulup bu laneti sona erdirmek için yaşamaya başlar.

Fortress of Regrets'e bir kez daha ayak bastığında, Deionarra'nın ruhunun hala onu beklediğini görür. Deionarra, Nameless One'ı affettiğini ve onu ölümün salonlarında bekleyeceğini söyleyerek sonunda huzura kavuşur. Ve nihayet, kalenin en üst katına ulaştığında, baş düşmanının kim olduğu ortaya çıkar; kendi ölümlülüğü... Nameless One kendi ölümlülüğüyle savaşıp onu yendiğinde, sonunda lanetten arınır ama sürekli ertelenmiş olan cezası onu bulur ve onu Tanar'ri ve Baatezu'ların sonu gelmez Kan Savaşı'nda hizmet etme cezasına çarptırır. Nameless One, baltasını kapıp savaşa girmeden önce Ravel'in ona sormuş olduğu, kendisinin de hala cevabını aradığı soruyu hatırlar; *"Bir insanın doğasını ne değiştirebilir?"*



Put TURTLE POWER To Work For You!

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES®







KONAMI INC. • 900 Deerfield Parkway • Buffalo Grove, IL 60089-4510
Phone: (312) 215-5100 • FAX: (312) 215-5144 • Telex: 6871385 KONAM UW

- DEDICATED UPRIGHT
- HORIZONTAL MONITOR
- BUY-IN FEATURE
- CONTINUATION FEATURE



Oyungezer
SAYI: 13 - 2008 / 11

ISSN: 1307-8933

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Altunizade Tophaneoğlu Cad. Özyurt Sitesi
Akün Apt. A Blok D: 5
Üsküdar / İSTANBUL

Yayın Yönetmeni ve İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Emin Barış, megaemin@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Giray Özil, gozil@ea.com
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Göktuğ Yüksel, goktug@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
İpek Cevahir, ipek@oyungezer.com.tr
Kaan Alkın, jesuskane@oyungezer.com.tr
Mehmet Kentel, mehmet@oyungezer.com.tr
Mert Hakkı Bingöl, mert@oyungezer.com.tr
Muammer "Muder" Derebaşı, muder@oyungezer.com.tr
Olgay Ertez, olgay@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr
Yiğitcan Erdoğan, yigitcan@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar: Can Arabacı, Ogün Akgündüz

Kreatif Direktör
Erden Gümüşçü, erdeng@oyungezer.com.tr

Grafik Asistanı
Orçun Alp, orcun@oyungezer.com.tr

Web Geliştirme
Berkant Akarcan, berkant@oyungezer.com.tr

İllüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, posta@mavikam.net
www.mavikam.net

Organizasyon ve Topluluk Yöneticisi
Damla Pınar Gök, damla@oyungezer.com.tr

Reklam sorumlusu:
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr
Tel: 0216 325 80 62, 0216 325 98 07
Fax: 0216 325 82 67



SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Altunizade Tophaneoğlu Cad. Özyurt Sitesi
Akün Apt. A Blok D: 5 Üsküdar / İSTANBUL
Tel: 0216 325 80 62, 0216 325 98 07
Fax: 0216 325 82 67

Baskı Organizasyon:
artısen.biz
Halaskargazi Cad. No:260/7 34363 Şişli / İstanbul
www.artisen.biz

Basıldığı Yer:
TM BASKI TEKNOLOJİLERİ A.Ş.
Davutpaşa Cad. No:34 Topkapı / İstanbul
Tel: 0212 449 34 00
Basıldığı Tarih: 30 Ekim 2008

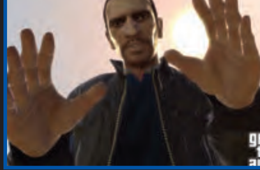
Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık

Ramon Tamir Atölyesi-12

Şimdi üç yabancı, uçağın yanında birbirlerine garip garip bakıyorlardı. Önce sarı atkılı çocuk konuştu pilota bakarak: "Bir keçi çizmenizi istemiştim." Pilot, başından savmak için olsa gerek, kağıda bir şeyler karaladı ve çocuğa verdi. "Al, keçin bu kutunun içinde." Çocuğun gözleri ışıldadı sevinçten, tam teşekkür edecekti ki Ramon karıştı lafa: "Ama nasıl olur, keçinin boynuzları bu kutuyu parçalar, keçi kutudan kaçar." "Bunu hiç düşünmemiştim" dedi çocuk, "keçi kutudan kaçarsa gülüme ne olur?" "İşte!" dedi Ramon, "ona bir koyun çizer misiniz?" dedi pilota. Pilot tekrar çıkarttı kağıt-kalemini, yeniden çizmeye başladı. Asıl olan şeyleri gözler göremiyordu.

GELECEK AY OYUNGEZER'DE

İNANMAYACAKSINIZ AMA HEPSİ BİRDEN ÇIKIYOR!


GTA 4 (PC)


WoW: WRATH OF THE LICH KING


CALL OF DUTY: WORLD AT WAR


DEADSPACE


RED ALERT 3


SAINT'S ROW 2

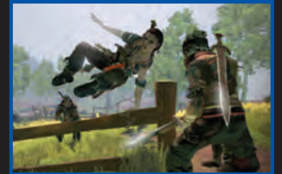

MIRROR'S EDGE


LEFT 4 DEAD


NEED FOR SPEED UNDERCOVER

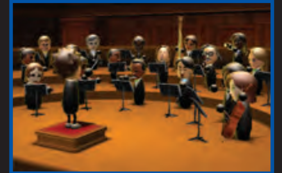

TOMB RAIDER: UNDERWORLD


TOM CLANCY'S ENDWAR


FABLE 2


GEARS OF WAR 2


MORTAL KOMBAT VS DC UNIVERSE


Wii MUSIC

YANİ ARALIK SAYISINI KAÇIRIRSANIZ, ÇOK ÜZÜLÜRSÜNÜZ!

Geçen sayının ayıpları!

• Geçen ayın en büyük ayıbını kapaktan yapmışız, Türkçesi kötü bir Spore yaratığını konuşturmuşuz. Kendisi, "hata'lıyım, özür dilerim" diyor.

• Pazar Yeri'nde yaptığımız dolar konusundaki ekonomik öngörüler patlak vermiş. Olgay'ın ekonomi okuduğu konusunda büyük şüphelere kapıldık.

• Son birkaç aydır Sanayi'nin adresini "donanim@oyungezer.com" olarak veriyormuşuz, ayıptır günahtır. ".tr" eki yüzünden kimbilir kaç kişi format atmak zorunda kaldı.

• Baba'nın soyadını yanlış yazmışız, Corleone olacakken Carlione olmuş. Öpeyim baba, büyüksün.

• Log-in'de Vanguard ve DC evrenleri birbirine girmiş durumda, içinden çıkamıyoruz.

1. YIL ÖZEL SAYIMIZDA

İNCELEMELER

FAR CRY 2, FALLOUT 3, BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY
FIFA 09 vs PES 2009, LITTLE BIG PLANET, WARHAMMER ONLINE
CIVILIZATION IV: COLONIZATION, MOTORSTORM: PACIFIC RIFT
PURE, LEGO BATMAN, THE WITCHER: ENHANCED EDITION

ÖN İNCELEMELER

STAR WARS: THE OLD REPUBLIC, TOMB RAIDER: UNDERWORLD
RESISTANCE 2, RISE OF THE ARGONAUTS

VE AYRICA

PANDORA TOMORROW TAM ÇÖZÜMÜ, ANİME SAYFALARI
OYUNCULAR İÇİN EN İYİ DONANIM BÖLÜMÜ, N.E.M. VE EN SEVDİĞİM
OYUN PROGRAMCILIĞINA GİRİŞ
OYUNBOZAN, PİKSEL VE POSTA İDARESİ